

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94

C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Elkövetők:

Bryan (Bors Gábor) — *Bard's Tale III.*
CoVboy — *Lords of Chaos 1/2., Star Control*
DADA (Werner Zsolt) — *Star Control 2., A modemek világa*
DANI (Magyar Dániel) — *Captive*
DoT (Molnár Zsolt) — *Elsősegély, Felhasználói programok, prg.technika*
HANCU (Hanula Zsolt) — *Lords of Chaos 1/2.*
HÁPI (Homoki Péter) — *Conan, EOB 3., Warlords*
JAHNY©®™ (Simon János) — *Plus/4 sarok*
JEAN (Csernoch János) — *Demo Világ, Felhasználói programok*
JOE (Kószó József) — *Prg.technika*
JOE/STA (Kovács Balázs) — *Prg.technika*
JOHNNY (Endreffy János) — *EOB 2.*
KJOE — *Doriath*
MACI (Kádár László) — *Prg.technika*
TARBY® (Tarbaj Péter) — *History Line 1914-18.*
TT (Török Tibor) — *Rex Nebular*

Külön köszönet illeti a következőket az Évkönyv összeállításában nyújtott segítségükért:

A játékleírások elkészítésében segítettek:

Balázs Ádám, Felvégi Csaba, Hajmási Zoltán, Kádár László, Kadocsa Krisztián, Kéri András, Kőrös Péter, Koska István, Magyar András, Spillenbergy György, Szlovák Szabolcs, Toppantó András, Váradai Gergely, Vedelek Tamás;

A Szimulátor programok c. fejezetéhez az anyagokat elkészítették:

Bodnár János, DINO (Eglessz Dénes), Dobó Viktor, Farkas Péter, Galuska Szabolcs., Szabó Attila, Szapor László;

A TótkőaMákoa c. fejezetéhez az anyagokat elkészítették:

Bencze Gábor, Cs. Kovács Roland, Dóczi Zoltán, EMTÉ Design™ (Miklós Tamás), Garay Róbert (Lord of The AMIGA), Gazda Zoltán, Halász Zoltán, Király András, Kladek András, Koós Miklós, Lakatos Róbert (ROBY), MARDAM (Kiss Márton), MIKI(-ng), Mr. Babilon, R.T.P. (Ifj. Penzer Gyula), Rátkai Péter, Sági Zsolt, Sályi Attila, Stomfai Zoltán, Széplaki András, Szóke József, Tarman Gábor, Ternák Zsolt, Tóth Illés, Várhelyi Balázs, Zobolyák Péter (Patods);

Az Elsősegély c. fejezet elkészítésében közreműködtek:

Anyiszonyan Artúr, Egri Csaba, Fazekas László, Izsóf András, Kiss Ákos;

A Plus/4 sarok c. fejezet elkészítésében közreműködtek:

ASTERIX, BAG, City of ELECTRIX, Domonics Róbert, Farkas István, Gowanna (Kiss Csaba), Joe Blade, Matula Ferenc, Molnár Balázs, Péntes Zsolt, PROKY, RACHY of MX, SCN, Széplaki András, TMH and ALBERT (Turán Zsolt);

A Demo világ c. fejezet elkészítésében közreműködtek:

Armitage Conto (Ajakai Örkény), Marinov 'Gaborca' Gábor;

Címlapkép: MVSEUM/ALCATRAZ demo (Amiga)

Grafika és illusztrációk: Müller Mihály (Kis Getto maestro)

Technikai szerkesztő: Rucz Lajos

Kézirat lezárva: 1993. november 15.

Fogyasztói ára boltban és adótesben: 449,- Ft

Fogyasztói ára előfizetéssel: 398,- Ft

Kiadja: COM-WARE Kft.

1114 Budapest, XI.Vásárhelyi Pál u.8.

Levélcím: 1519 Budapest, Pf.: 363.

Felélős kiadó: Rucz Lajos

ISSN 1215-4237

Nyomdai munkálatok: PÁTRIA Nyomda

Felélős vezető: Bokor Gábor

TARTALOMJEGYZÉK

Játékleírások, avagy ezúttal mintegy 80 oldalon keresztül hintjük a sódert:

DORIATH (C64)	7
LORDS OF CHAOS 1-2 (C64, Amiga)	9
BARD'S TALE III. (C64, Amiga, PC, Plus/4)	13
STAR CONTROL (C64, Amiga, PC)	35
STAR CONTROL 2. (PC)	38
CONAN THE CIMMERIAN (Amiga, PC)	40
WARLORDS (Amiga, PC)	47
HISTORY LINE 1914-18 (Amiga, PC)	50
CAPTIVE (Amiga, PC)	52
EYE OF THE BEHOLDER 2. (Amiga, PC)	54
EYE OF THE BEHOLDER 3. (PC)	69
REX NEBULAR (PC)	79

SZIMULÁTOR Programok (Újabb csokor a „Szállunk rendelkezésére” jegyében):

THE DAMBUSTERS (C64, PC)	83
F-19 STEALTH FIGHTER (C64, Amiga, PC)	84
FLIGHT PATH 737 (C64)	85
FLUGSIMULATOR (C64)	86
HELL CAT ACE (C64)	86
KNIGHT OF THE SKY (Amiga, PC)	87
RED BARON (Amiga, PC)	88
F-29 RETALIATOR (Amiga, PC)	89
SKYFOX 2. (C64, Amiga, PC)	93
F-14 TOMCAT (C64, Amiga, PC)	94

TÖKÖS-MÁKOS (Töredékek az általatok beküldött leíráshegyekből):

7 UP SPOT (C64, Amiga)	95
ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Amiga, PC)	96
ARCHON II. (C64, Amiga)	96
ARK PANDORA (C64)	97
CADAVER — DATA DISC (Amiga, PC)	97
CRAZY CARS III. (C64, Amiga, PC)	98
ENCOUNTER (C64, Amiga)	98
FACE OFF HOCKEY (C64, Amiga, PC)	99
FLASHBACK (Amiga, PC, Nintendo, Megadrive)	100
GOBLIINS (Amiga, PC)	103
GOLD OF THE AMERICAS (Amiga, PC)	104
HIGH FRONTIER (C64)	105
I PLAY 3D TENNIS (C64)	105
JOHNY QUEST (C64)	106
KRYPTON EGG + EDITOR (PC)	106
LORDS OF CONQUEST (C64)	107
MENEKÜLÉS A ZEON BOLYGÓRÓL (C64)	107
NAM (C64, Amiga, PC)	108
OMNIPLAY BASKETBALL (C64, Amiga)	108
PIRACY ON THE HIGH SEAS (Amiga)	108
POWER AT SEA (C64)	109
RBI II. BASEBALL (64, Amiga, PC)	110
ROY OF THE ROVERS (64, Amiga)	110
STRATEGO (64, Amiga, PC)	110
STREET ROD 2. (Amiga, PC)	111
TRADERS (Amiga, PC)	112
WIZARDRY (C64, Amiga)	112
YOGI BEAR (C64, Amiga)	113

PLUS/4 SAROK (Kétszer annyi, mint tavaly. A „flamingó” felfelé szárnyal?)

3D POOL	115
BATTERY 1.	116
CULTURE VULTURES	116
IDŐRÉGÉSZ	117
LASER SQUAD 1-2	117
THE SAGA OF ERIK THE VIKING	119
SORCERER	120
WU LUNG	120
DEMO MUSIC CREATOR	121
FLI EDITOR	121
MEGATOOLZ	122
MAGICPAINT	123
Programozástechnika (Digi lejátészó)	123
Apró tippek	128
Plus! Elsősegély	128

ELSŐSEGÉLY (C64, Amiga, PC) 129

DoT szeme józott, mire bepötyögte!

DEMO-VILÁG (64, Amiga, PC)

A tavalyinál hosszabb áttekintés az elmúlt időszak legkiemelkedőbb demóiról.

Az elmúlt időszak legsikeresebb C64 demó	139
Az elmúlt időszak legkiemelkedőbb Amiga demó	147
Az elmúlt időszak legkiemelkedőbb PC-s demó	154

PROGRAMOZÁSTECHNIKA (Ezúttal több apróbb rutint mutatunk be)

STAR TURBO (C64)	156
Multi-grafikus képernyő hullámoztatása (C64)	163
Demo-betét (háttérben elvonuló csillagok) (C64)	164
Karakteres képernyő rugóztatása (C64)	166
ART STUDIO kép becsikozása a grafikus képernyőre (C64)	166
Mouse-pointer vezérlése (C64)	168
IFF formátumú képek megjelenítése (Amiga)	170
File display rutin (Amiga)	173
IFFPrint — IFF formátumú képek nyomtatása (Amiga)	174
Képernyő folyamatos elsötétítése (Amiga)	176
Demo háttér betét (Amiga)	177

FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK (Hasznos információk nem csak játékosoknak)

DISC-DOC (C64)	180
INTERWORD (C64)	181
INTERPAINT (C64)	183
DISK MASTER V2.0 (Amiga)	186
FILE MASTER V2.2 (Amiga)	189
RATTLE COPY V5.0 (Amiga)	193
SUPER DUPER V2.01 (Amiga)	195
NORTON COMMANDER 4.0 (PC)	197

A MODEMEK VILÁGA 199

(Info a BBS-ekről, FAX-modemekről, modem-es játékokról, a levelek jelölésrendszeréről stb.)

CoV POKE KATALÓGUS (Ezt azért, mert már évek óta hiányoljátok) 212

CoV KATALÓGUS (Ezt csak a hagyományörzés miatt) 214

BE(LE)VEZETŐ

Kedves kalandor! Miután hatalmas csatákat vívált a postán, hogy elsőként adhasd fel az Évkönyvre az előfizetési csekket, legyőzted a „cipőd súrlódása” nevű főgonoszt, és egy új világba csöppentél, melynek neve: CoV Évkönyv'93/94. Az új világ kapujában állsz. Balra a „Tartalomjegyzék” második oldalát látod, jobbra egy üveg sört. Előtted az élel, mögötted e CoV árnyékában lőtt 4 esztendő. Most mihez kezdesz? Ha érdekel a kaland, akkor lapozz az 575. oldalra, máskülönben meg oda lapozol, ahova akarsz.

— 575 —

A Be(le)vezető olvasójaként abban a megtiszteltetésben van részed, hogy megtudhatod, milyen kalandra számíthatsz a továbbiakban. A küldetéseidet külön-külön, de sorban is teljesítheted. Amennyiben ez nem lenne világos, lapozz e 575. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Egy CSÍT segítségével a kaland végére kerülsz. Kéred a CSÍT-et? Ha igen, lapozz az 577. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Az első küldetésedben nagyobb lélegzetű leíráshegyeken kell átmásznod. *Doriath* földjén egy sárkányt kell elpusztítanod. Ha ezt választod, lapozz a 7. oldalra, máskülönben olvass tovább. A káosz birodalmában mocsáron, barlangon és egyéb félelmetes helyszíneken át kell kivivnod e győzelmet. Ha ezt választod, lapozz a 9. oldalra, máskülönben olvass tovább. A bárdok földjén megtalálhatod a kulcsot az *Arboria*-ba való teleportáláshoz. Ha ezt választod, lapozz a 13. oldalra, máskülönben olvass tovább. Mindezek után kiléphetsz az úrbe és két egymást követő küldetésben védelmezheted a Galaktikus Birodalmat szövetségeseiddel. Ha ezt választod, lapozz e 35. oldalra, máskülönben olvass tovább. Ismét a földön vagy, a barbárok földjén, ahol kimériai *Conan* szerepében kell szenvedned egy sort. Ha ezt választod, lapozz a 40. oldalra, máskülönben olvass tovább. Kalandod két stratégiai aljátékkal folytatódik. Az első küldetésben a középkorban, míg később az első Világháborúban kell tanúbizonyságot tenned arról, hogy jó hadvezér vagy. Ha ezt választod, lapozz a 47., illetve az 50. oldalra, máskülönben olvass tovább. Győzelmed eredményeképpen utazol egyet a jövőben és egy börtönben térsz magadhoz, ahonnan kiszabadulva különféle úrbéli kalandozásokkal kell tenned. Ha ezt választod, lapozz a 52. oldalra, máskülönben olvass tovább. Előző kalandodban nem találkoztál e *Beholder*-rel. Ezen mulasztásodat bepótolhatod. Ha ezt választod, lapozz az 54. oldalra, máskülönben olvass tovább. Mégsem találkoztál a *Beholder*-rel, ezért újabb menetre indulhatsz *Darkmoon* templomából, hátha most sikerül. Ha ezt választod, lapozz a 69. oldalra, máskülönben olvass tovább. Ha teljesen elment a kedved a szerepjátékoktól, akkor lapozz a 79. oldalra, az ottani küldetés felvidíthat egy kicsit, ha eselleg C64-ed, vagy Amigád lenne, akkor olvass tovább.

Egy repülőgép pilótafülkéjében ülsz. A sugárhajtóművek halkán duruzsolnak, kezed a botkormányon remegve várja az indítási parancsot. Ha indulni akarsz, lapozz a 83. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Hatalmas levéltenger közepén ülsz. Ki sem látsz e sok lamer ismertető közűf. Felveszel egy bűvös szemüveget, ami megszűri a s.t. anyagot, és csak azt teszi láthatóvá, ami lehetőséget biztosít arra, hogy további 28 órútt küldetésnek nézzél elébe. Ha ezt választod, lapozz a 95. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Tehetetlenül állsz egy „Fellegekben szárnyaló flamingó” társaságában, és azon tűnődsz, hogy lehettél olyan marha, hogy legalább 4 éve jó pénzért nem adtad el a csodamasinát. Bánatodra egy olyan küldetést teljesíthetsz, ami feltuningolhatja HP-id számát. Ha ezt választod, lapozz a 115. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Találatot kaptél. Ha nem alkalmazod a **FIRST AID** varázslatot, elvérzel, és a küldetésnek vége. Ha szeretnéd meggyógyítani magadat, lapozz a 129. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Elvéreztél! Feltámadásodra csak akkor kerülhet sor, ha legafább 5 percig utazol egy hatalmas szinusz-scroll hátán, az „*Utezik a hullám e vesúttal*” mozgalom jegyében, animált vektorbobok lársaságában, egy 456789x1234567 pixalámi felbontásban 4000 Herz-en ketyegő poligon glenzobjektumban. Ha ezt választod, lapozz a 139. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Tele lett a hócipőd az egész játékosdival, komolyebb küldetéseken szeretnél részt venni. Az ID-kártyát mintegy 2 napos pötyögéssel szerezheted meg. Ha ezt választod, lapozz a 156. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Inkább megmaradsz lamer felhasználónak, mert különösebben nem érdekel, hogy az, amin dolgozol, miért nem úgy működik, ahogy te szeretnéd. Ha ezt választod, lapozz a 180. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Kalandod lassan véget ér. Eredményedet beírhatod a nagy BBS HIGH-SCORE táblába. Ahhoz, hogy feliratkozhass, meg kell felelned a végső próbán. Ha ezt választod, lapozz a 199. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Nyenél, jutalmul megnézheted az endsequence-t, melyben hatalmas katalógushegyek kívánják a tudtadra adni, csak rajtad múlik, hogy újabb és újabb küldetésekben vegyél részt, csak kiöltöd a csekket és...

— 577 —

A kaland végetért, Reméljük jól szórakoztatok. A könyvben elhelyezett színes oldalakkal, és a tavalyihoz képest mintegy másfélszer több szöveges információval próbáltuk meg ellensúlyozni azt a kényszerű áremelést, melyet a bevezetett ÁFA és költségeink jelentős mértékű emelkedése miatt nem tudtunk elkerülni. Egyszerűen idén is köszönjük, hogy megvetted ezt a könyvet, és bízunk benne, hogy tartalma ismét elnyeri tetszésedet!

A s(z)erkesztők

Getto

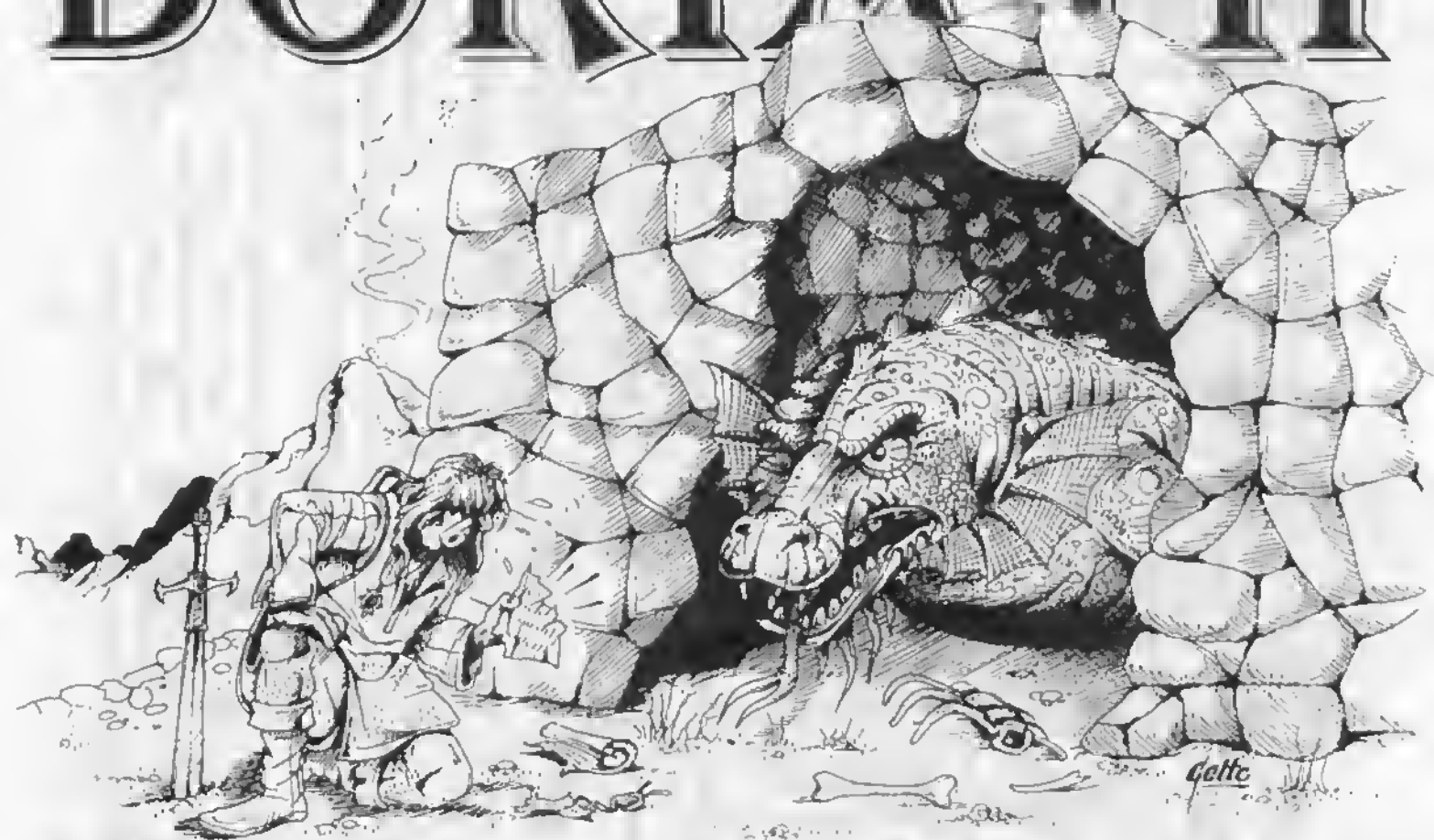
IN

Deutschland

(SUMMER '93)



DORIATH



Gelle

A játék célja egy varázslóval bolyongva megszerezni, és töredékekből összerakni egy papírtekercset, majd elpusztítani a jégbarlangban élő sárkányt. Utunk során sok teremtmény próbál keresztbe tenni nekünk, természetesen sikertelenül. Ezeket a lényeket csak saját amulettük ereje győzheti le, az amuletteket ládába rejtve találjuk. Melléjük találunk még különféle tárgyakat, amelyek a végső győzelemhez vezető úton nélkülözhetetlenek. A tárgyak a következők: erőital, rácskulcs, csapóajtó-nyitó kulcs, gombaméreg, növénytáp. A tárgyak között az 'F1' billentyűvel válthatunk, az amulettek között a 'SPACE'-szel. Mielőtt megvan a tekercs szövege, ezt az 'S'-sel ellenőrizhetjük, keressük meg a jeges barlangot (P.1). A sárkánynak nekiugorva és az erőitalokat folyamatosan elfogyasztva nyerhetjük meg a játékot (villogni kezd a képernyő).

A vezérlés:

Joy tűz+le: varázslás
Joy tűz+oldalra: ugrás
Joy le: kötélre mászás
Joy jobbra/bábra: mozgás oldalirányban

A labirintusban a játék a helyzetünket koordinátákban jelzi ki. POSITION: HALL [terem száma] OF [szint neve] DEEP. Ezt a mellékelt térképen is meg lehet találni, így a szintek neveit rövidítve. A termek száma függőleges, nevük a vízszintes koordinátán található meg. A 256 terem 16 szintre és szintenként 16 teremre oszlik. A szintek nevei: ATELAN'S, BEREN'S, CERIM'S, DARIN'S, ELIDAN'S, FEANOR'S, GLOTH'S, HALDIR'S, ISTAR'S, JETAR'S, KHADIM'S, LENTAL'S, MAGLOR'S, NERID'S, ORLIC'S, PENTAR'S, vagyis A-P. Teremtmények (melléjük az amulett helye, az amuletteket ilyen sorrendben kell összegyűjteni): PLEBATA (megvan): ór, lehet pajzsos és nyílas ROIMORT (B,1): király csillagokkal

WISPITH (C,6): szellemes szellem
COBRON (I,6): fogat kópködő kígyó
MAGUSAAN (I,2): mágus, aki csillagokat lát
MINGOS (F,7): lila mágus
KRAKOLI (O,4): zöld víziszörny
DRACONIS (L,4): vörös sárkány
QUASILIN (?/?): ami a lóbbire nem hasonlít
Ez az amulett a 255 szoba átkutatása után sem került elő, a 256 szobát pedig QUASILIN őrzi!

Tárgyak:

SCROLL FRAGMENT: tekercstörredék
(név) AMULET: lények ellenszere
STAMINA POTION: éteterő 100 %-ra áll
FUNGATA POTION: gomba elleni
CLORONAR POTION (O,5): levélre öntve, az kihajt
PORTCULLIS KEY: kék rács kulcsa
TRAPDOOR KEY: csapóajtó kulcsa

A mérget a gombára állva/ötve lehet használni, ezekben a szobákban valamilyen védelem működik (nem lehet varázsolni, és ládákat kinyitni). A zöld lényt egy szobában (N,1) lehet használni. A levélre szaladgálva az 'F7' vad uvojtás-közbeni veresével a levélből kinő egy virág, amelyben a falon lebegő halálos ellenség elakad. Itt az első SCROLL-darab

Térképjelölések:

D,P,R stb. betűk — ellenségek

C*, MA* stb. betűk — amulettek

— SCROLL

— PORTCULLIS

— TRAPDOOR

* — STAMINA

— FUNGATA

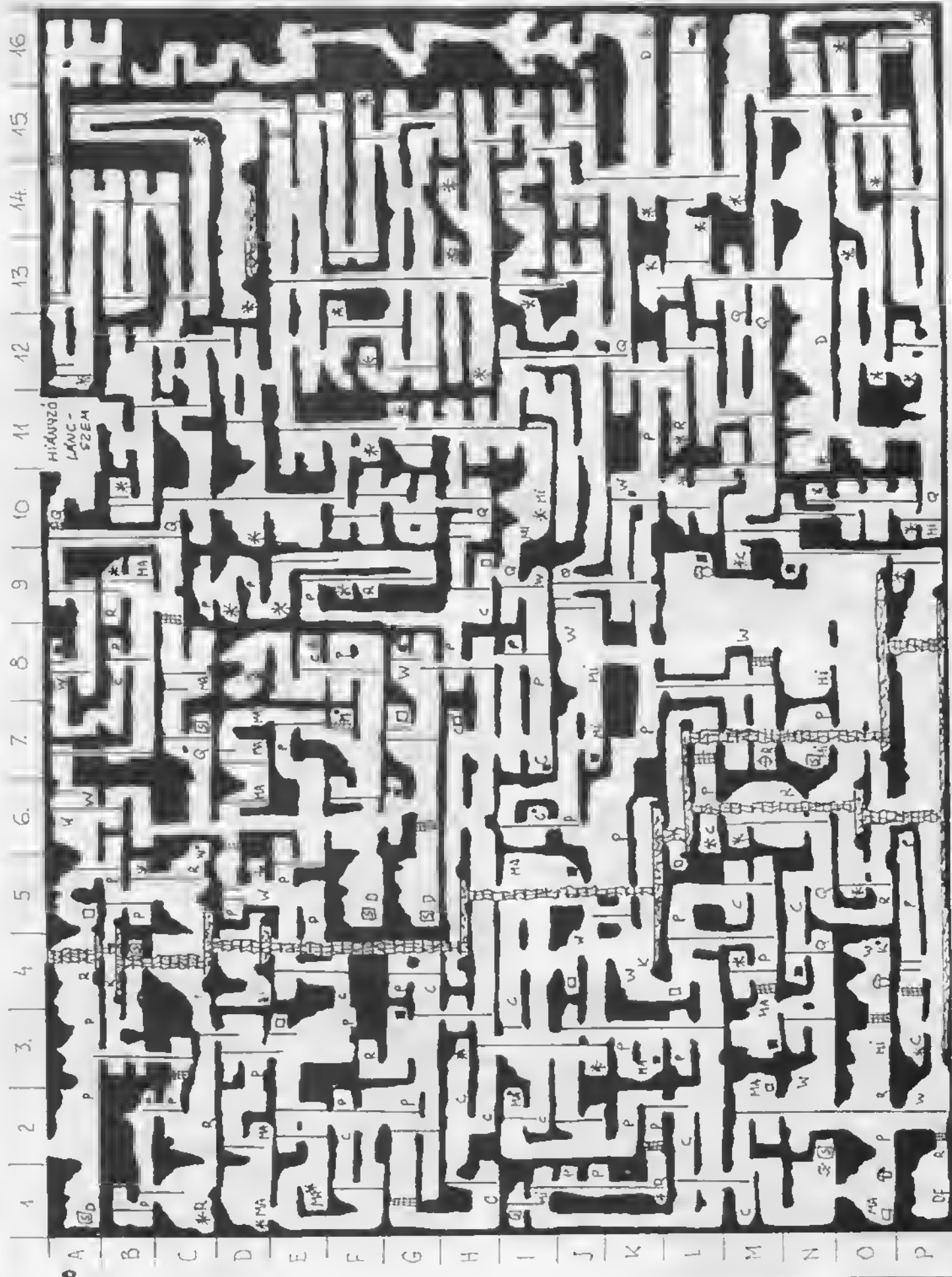
— szikla

— kötél, létra

— rács

— csapóajtó

— gomba



LORES OF CHAOS 1.



Nem, nem kérem — ez nem *Skandar Grann* legújabbelőtti kalandjainak a címe (bár ajánlom *Nemes István* figyelmébe: jobb cím mint a „*Kéosz káoszának káosza...*” — HANCU). Az átlagnál ugyanis butább egyorruak ezt szokták „*Lézer szkved három*”-nak hívni, ami valamit már elárul a színvonalról. (Az én szerénytelen véleményem szerint ez a legjobb fantasy-stratégia a „jódeq”-en, és talán nem véletlen, hogy ez volt az utolsó-előtti-előtti program, amit hajlandó voltam a 64-esbe betölteni — az utolsó előtti az *ULTIMA 6* volt. Az utolsó meg a *COVBOY'S QUEST* /lesz/ — HANCU).

A gamét a *Mythos* gárdája programozta, és a *BLADE Software* hozta ki a piacra néhány csomag zóldséggel együtt.

Első lépésként talán töltsük be a játékot. Nemnemnem, először kapcsoljuk be a gépet, csak aztán töltsük be (Bár lehet fordítva is, akinek sikerül kap bonus 100 pontot a CoV-tesztben — HANCU). Tudálekosabbak meglókolhatják a lemez directoryját is. Azt fogják tapasztalni, hogy egy 193 blokkos file a játék, van mellette pár apróbb dolog is, a lényegesebbek a „GAM” kiterjesztéssel ellátott pályák, az elterjedt verzió van belőle 3 db., sorban 1, 2 és 3. GAM névvel. Ezek 48 blokkosok. Előbb hívjuk be a főjátékot. Néhány fajta karácsonyi nem ajánlott, mert krómörítéskor ki fog lagyni, legalábbis a *Dominators* crack esetében. Ha mégis sikerült betöltenünk, akkor *Jean Michel Jarre* — *Equinoxe* (vagy az *Oxygene?* — CoVboy) taktusai mellett tragikus hitelenséggel máris szembetaláljuk magunkat a játék első kérdésével (lesz még több is).

Aztól függően, hogy milyen nyelvetudomány vagyunk jártasak (csak semmi szex — CoVboy), javasolt a választás

1. English
2. Deutsch

Ezt követően jelenik meg a *Select Controls* opció, ahol egyorruak tehetetlenül nyomogatják a joy-t, a „SPACE”-t, az „F1”-et és a többi, míg nem jálönnek, hogy a highlighted mező (na vajon mi az?) csak a „O”, vagy az „A” billentyű nyomogatására vándorol le vagy fel a

KEYBOARD JOYSTICK

opciók között.

Ha valakinek nincs joystick a birtokában, az vegyen egyet, okinek meg van, az válassza a joyt és nyomja meg a tűzgombot. Huh, a „SPACE” is jó lesz!

Végre bejutottunk a *WIZARD DESIGNER*-beli a következő lehetőségeink lesznek:

OESIGN WIZARD: Karakter készítése (lásd később);
LOAD WIZARD, SAVE WIZARD, DELETE WIZARD. Erre még a hütye is rájön (ha valaki esetleg mégse jönne rá, büszke lehet, mert ezzel bebizonyította, hogy nem hütye).
LOAD SCENARIO: Pálya betöltése. A pályáknak rendkívül fantáziadús nevük van, mint ahogy azt már említettük, úgy hívják őket, hogy 1, 2, és 3. Sajnos, ha a lilenev kérésekor valami beromságot adunk meg, és elküldjük, ő is elküld minket, és az egész játékot tölthetjük az elejétől. Hm igazán finom programozói munka! A menüpont kezelését tovább nehezíti, hogy csak ebben a sorrendben lehet a pályákat végigjátszani.
LOAD SAVED GAME: Ez az!

A változatosság kedvéért válasszuk a **DESIGN** menüpontot. Minő meglepetés, egy újabb menübe jutottunk.

NAME: Na? mi? Na jó, elárutjuk? It adjuk meg azt, hogy a demultiplexer implicit vagy explicit módon á pangolja a gruzsbáfort.

CHARACTER: Itt állíthatjuk be a tulajdonságaink értékét. 600 pontot osztunk el (mi ez, **Laser Jet 4-es? CoVboy**), de a varázslatokat is ebből kell megvennünk, szóval spóroljunk. Nézzük a tulajdonságokat sorrendben (zárójelben a max. érték).

MANA (200): Minden varázslat aktivizálása bizonyos számú MANA-ba fog kerülni, tehát nem árt ha sok van belőle. Mondjuk hétszáz.

ACTION POINT (40): Ugyanaz, mint a **LASER SQUAD**-es AP. Mozgás, varázslás, minden fogyasztja. Harminc körül elég, ha van (Celsusban? Az nem rossz — CoVboy).

STAMINA (90): Kitartás (vagy valami hasonló — HANCU). Nem kell sok, úgy sem fogunk rohángálni, meg verekedni. Ötven bőven elég.

CONSTITUTION (90): Ez a HP. Bár nem nagyon fogunk bunyózni, nem árt ha van vagy 70 belőle.

COMBAT (30): Támadóerő. Lehet minimumon hagyni.

DEFENCE (30): Védekezés. Ez is maradhat minimum értéken. Ha a varázslónkal ütök, már úgyis régen rossz...

MAGIC RESISTANCE (100): Lásd az előbbi... ez is védekezés, csak mágia ellen.

SPELLS (ez nem tulajdonság, hanem a következő menüpont): itt lehet megvenni a maradék **EXPERIENCE** pontunkból a varázslatainkat. Nézzük a varázslatokat sorban:

• Idéző varázslatok

GOLD DRAGON, GREEN DRAGON, RED DRAGON: Arany sárkány, Zöld sárkány, Vörös sárkány. Ilyet még sohasem sikerült varázsolni.

PIXIE: Törpe. Elég gyenge fickó, láthatatlan, és tud tárgyat felvenni.

DWARF: Elf. Gyenge harcos, de olcsó, és tud tárgyat felvenni, ezen érdemes kulcsok, fegyverek, potionok begyűjtésére alkalmazni.

GDBLIN: Törpe. Olyan, mint a dwarf, csak drágább.

TRILL: Erősebb a törpénél. Ő már jobban verekszik, kellemes **STAMINA**-ja van, és tud tárgyat felvenni. Jó csávó, de még jobb nála a.

GIANT: Tudja mindazt mint a troll, de jóval erősebb nála.

CENTAUR: Mi, *Kenta*, alias *Kenta úr* nem igazán tud semmit, ahhoz képest viszont elég drága. Éreje a törpékkel azonos.

UNICORN: Egyszarvú, sokat tud lépni. Teleportálni ugyan nem tud, ahogy azt egy becsületes mikronistól elvárna az ember, de még így is a legjobb hatású.

PEGASUS: Tud repülni, sokat lépni és meglovagolható, ezért bizonyos esetekben (pl. 3 pálya) jobb mint az unikornis.

GRIPHON: Ugyanazt tudja, mint a pegasus, de erősebb nála és drágább is.

ELEPHANT: Sokáig bírja a támadást. Jó **DEFENCE**-je van, és meglovagolható.

GDRILLA: Kb. egy goblinnal egyenrangú (szellemi színvonalban is), olyan erős, mint a troll.

LION: Droszlán, sokat tud lépni. Közepes harcos, nem nagyon kell használni.

BEAR: Medve, nagyon erős.

CRCODILE: Közepes harcos, de vízben jó sokat tud akadálytalanul mozogni, ami az első pályán nem egy hátrányos dolog.

HARPY: Hárpia, mint egy dwarf, de tud repülni is és tárgyakat felszedni.

GIANT SPIDER: Óriáspók. A medvénél erősebb. A legjobb nem-élőhalott harcos, de mivel élők nem üthetnek meg élőhalottat, egy vacak zombi is megsz...álja.

ZOMBIE: Nagyon gyenge élőhalott. Tárgyakat tud felszedni. Uttorlasznak jó.

GHOST: Szellem, sokat tud lépni. Valamivel jobb, mint a zombi, de még mindig nem az igazi.

VAMPIRE: Nagyon jó harcos élőholt, tud repülni, tárgyat felvenni, szóval nagyon tuti figura.

SPECTRE: Kisérlet. Kb. olyan mint a vámpír, de repülni, tárgyat felvenni nem tud. A második legerősebb.

DEMON: A legerősebb! Harcba csak egy másik démon lehet méltó ellenfele.

• **Potionkészítő varázslatok** (ezeket nem érdemes használni, mert mire összeszednénk a varázslatokhoz szükséges komponenseket, már rég megnyenük a játékot) van belőle egy csomó:

STRENGTH POTION — erőital

PROTECTION POTION — védelmező ital

INVISIBILITY POTION — láthatatlanság ital

SPEED POTION — gyorsaság ital

FLYING POTION — repülő ital

HEALING POTION — gyógyulást segítő ital

SUPER POTION — az erő- a védelmező- és a gyorsaság-ital keveréke

• Támadó & védő varázslatok

MAGIC FIRE: Mágikus tűz. Tüzet gyújt, amin nem egészséges átmenni. *Torquenada* kedvenc varázslata.

EDGE BLOB: Osztódo massa. Valami trutymót hoz létre, amibe ha valaki beleragad, azt el is lehet felejtetni. *Elbo Smogg* előszeretettel alkalmazza. Mindenhol — még a vízben is — terjed.

TANGLE VINE: Terjedő liánerdő. Ugyanaz mint az előző, csak fűnövesztéssel. Vízben nem terjed, de ki lehet vízre is lőni, s ha szétütjük, rá lehet gyalogolni. (Tényleg: a zebra tud úszni? CoVboy)

FLDD: Áradás. Pocolyát csinál, a mozgást nehezíti, és néha megfulladnak benne emberek.

ENCHANT: Megigézés. Az ellenfele egyik karaktere atall hozzánk (vagy nem).

SUBVERSION: Felforgatás. Lásd bővebben: 'KAOSZ SZAVA'.

CURSE: Átok, gyengíti az ellenfelet.

MAGIC BOLT, MAGIC LIGHTNING, MAGIC ATTACK: Mágikus nyíl, -villám, -támadás. Támadó varázslatok, egyre erősebb kivitelben. Nem csak azt pusztítja el, akire lőttük, hanem a körülötte állókat is.

TELEPORT: (A kedvenc TV-műsorom, csak kihagytak belőle egy S betűt — HANCU).

MAGIC EYE: Meglátjuk vele a láthatatlan teremtményeket és a falon is 'A'-t láthatunk vele.

MAGIC SHIELD: Védekező varázslat, magyar hangja *Poszt Inor*.

Ha minden megvan lépünk ki a főmenübe (gyk **EXIT**) és Load-oljuk be a scénariót. Hahá, újabb menü jön, de a figyelmes szemlélő rájön, hogy ez csak álmenü, mert ugyanaz mint az előző, csak van egy **PLAY GAME** menüpont is. Válasszuk ki ezt, és szinte azonnal megkezdődik a megkezdődik a megkezdődik a (most **HANCU**-n arrébb tettem a tüt — CoVboy) gót-zá-por! (*Kispest-Vac 1:2 Olé-olé!*)

A képernyő jobb felső sarkában az öt kis ízé jelentése:

Koponya: Élőhalott fickó

Szárny: Tud repülni

Meghámozott banán alias lovagló emberke: A teremtmény meglovagolható

Vércseppek: A figura súlyos sérülést szenvedett

Szem: A teremtmény láthatatlan (Mi persze látjuk, mert különben nem tudnánk irányítani. Tehát nem láthatatlan, de az ellenség nem látja, tehát az. Érthető? — HANCU)

A jobb alsó sarokban a figura tulajdonságait láthatjuk:

Láb: Action Point
Villám: Stamina
Szív: Constitution
Kard: Combat
Pajzs: Defence

Nakéremszépenszóvalhátakkor: Ha a kurzor rávisszük egy karakterunkre és megnyomjuk a tűz-gombot (billentyűzet még mindig: 'O'/'A'/'O'/'P'/'SPACE'), megjelenik egy na mi is? Ugy van, egy újabb menü! Nézzük:

SELECT: Ezt kiválasztva mozgathatjuk a figurát úgy hogy valamelyik szomszédos mezőn nyomjuk meg a firebuttont

NEXT: A következő karakterünkre lép.

INFORM: Infooormer tadabadabadapp, infooooooremer.. (gyk: Idézel volt Snow: Informer c. számából. Ha ez a leírás csak a XXI. században jelenik meg előrülöm, hogy ez '93 tavaszának-nyarának legnagyobb slágere volt — HANCU).

BIG MAP: A teljes pálya térképét mutatja meg. A térkép egyébként végtelenített (a la *Dragon Wars*)

END TURN: Lépés befejezése.

LANCEL: Kilépés

Ha **SELECT** után újra megnyomjuk a tűzgombot, meglepetésben lesz részünk. Ismét egy újabb menü mosolyog ránk.

END MOVE: Vissza az előző menübe

CENTRE: A játéktér közepére hozza a karaktert.

BIG MAP: Mirtt eddig

CAST: Varázslás, lehet (-G) földi célpontira vagy (-A) levegőbe. A **MANA** minden kör végén nyolccal nő.

USE: Tárgy használata, bezaár ajókat, lezárt láoákat is ezzel lehet kinyitni

CHANGE: A kezünkben levő tárgy kicserélése egy másikra.

A második rész — a **LASER SQUAD**-hez hasonlóan — csak új küldetésekkel bővíti az elsőt, ezen a kezelésre itt külön nem feccsereljük az időt. Ez a rész csak 145 blokk hosszú, szemfülesek találhatnak egy 35 blokk hosszú DOC file-t is a lemezen. Ezenkívül találunk két pályát (4 és 5), a **GAM** és **GER** kiterjesztésű file-ok összehasonlításnak. A lemezen van még pár 1 blokkos **WIZ** file is **DEFAULT...** névvel, hogy a **WIZARD DESIGNER**-ben ne kelljen annyit tökölnünk!

A sárkányok tudnak tárgyakat felszedni, repülni, tüzet fújni és igen nagy az erejük. Sárkányt csak **dragon herb** segítségével lehet elővarázsolni. A fűvel (d. **herb**) meg kell főzni egy edényben. Bizonyos lények; leltámasztott hullák, egyes állatok (gorilla) a felszedett tárgyat használni nem tudják (kard, kés, pajzs...) **HARPY**, a boszorkány sem tudja használni a fegyvereket (a seprő az mióta fegyver? Nekem mondjuk reggelente használ a gyomromnak — **CoVboy**). Vizen csak krókodillal közlekedünk, men a többi élőlény a varázslóval együtt megfulladhat. Ezen árdames repülő-ílt készíteni, és a szigetek között repülni. Ha edényben kifőzünk egy ílt, azt minden élőlény meg tudja inni. Démonnal a halása 1 kör, varázslónál 4 kör és ez az élőlényeknél enékkük szerinti változik.

ITALOK: Italfőzéshez először is kell egy edény (Ez nem kacs — **CoVboy**). Kell még hozzá egy megfelelő italvarázslat, amit a játék elején lehet beállítani, és egy megfelelő tárgy adaléknak. Az edényt és a tárgyat egy helyre ledobjuk, a varázslóval fölé állunk és aktivizáljuk a megfelelő ital-varázslatot.

RIDE: Felülés meglovagolható teremtményre

RIDER: Leszáaláaás!

THROW A: Tárgy eldobása

THROW B: Fegyver eldobása úgy, hogy sebezzen

ORINK: Ezzel lehet potíont dőnteni magunkba. (Potíon ol Beer nincsen, de még Potíon of Libere se. Sebaj, a **CoVboy**-'s Ovestben van mindkettő... — HANCU)

FILL: Üres üveg megtöltése.

EAT: Kajaaaal

DROP: =THROW Tárgyat elejteni

PICK UP: Tárgy felvétele

A játék lényege, dióhéjban: verjük meg az ellentelünket, azután a megnyíló **PORTAL**-on keresztül angolosan lávozzunk a helyszínről.

Az első pályán egy **TORQUENAOA** nevezetű amatőr varázslósnas próbál ellenállni nekünk (sikerenlenül). A meccs színhelye egy mocsár. Célszerű pár **dwarf**ot és **giant** bat-et szétküldeni a világba, hogy felderítsék, hol az ellentel, majd felpatnani egy mikronisra, és egy verőlegényekből (**DEMON**, **SPECTRE**, **GIANT**, **SPIDER**, **GIANT**) álló kis csapat élén laposra verni *Torquenada* bácsit.

A második pálya egy barlangban játszódik és **ELBO SMOGG** az ellentelünk. A nyerő stratégia itt is az, mint az előbb, csak itt egy picit erősebb fiúkat kell küldönnünk.

A harmadik rész *Ragaril*, a mágus kastélyában játszódik, feladatunk a főbérő kinyitása. Ez a pálya sokkal jobb, mint az első kettő együttvéve, ezért nem is adunk tippeket hozzá (mindenki bogarássza ki maga a scrollok adta homályos utmutatásokat és káromkodjon nagyokat a végső csatában eltele felvonuló szörnyhegyek láttán)

Osszegezve: ez egy cool játék. Legjobb kettesben játszani! (Hé, **CoVboy**, ez egy feldobott labda! Kínálja magát, hogy szűj be ide valamit! — HANCU) (Én nem így ítélem meg a dolgot. Kettesben dög unalmas, ötvennél már úgy bóg a motor, mint **Rozí** a fejés előtt, ezért legjobb hármasban, sőt mégjobb négyesben... — **CoVboy**)

A varázslatokhoz megfelelő tárgyak:

speed potion	SULPH (ken)
flying potion	FAIR WING (madartoll)
super potion	AMBERGRIS (ámbra)
invisibility potion	CRYSTAL (kristály)
protection potion	CLOVER (4 levelet lőnere)
strenght potion	MISLETOE (lagyóngy)
healing potion	APPLE (alma)

(Lehet, hogy műveletlennek tűnök, de halvány illa gőzöm nem volt, hogy mi az az ámbra. Hallottam valamiféle ámbrás cetit, de eddig én sem tudtam, a cetnek mi a köze az ámbrához, és hogy azt eszik, vagy isszák? A lexikon szerint: Egy bizonyos cettajnak illatszert készítésére használatos viasszerű váladéka. Most már tényleg okosabb lettem! — **CoVboy**)

Ha elkezdünk játszani, az első körben lépni nem lehet, csak varázsolni. Minden pályának megvan a maga különlegessége.

A 2-3. pályákon semmi különlegesség nincs, szóval kár is rápazarolni az időt.

A 4. pályán egy nagy szigeten ládák vannak elhelyezve. A ládák le vannak zárva (**LOCKED CHEST**). A ládákat csak kulccsal lehet kinyitni (**CHEST KEY**). A szigetet egy különös növény borítja be (**WINKING TREE**). Ez a növény szűli azokat a szörnyeket, melyek megtámadnak minket. A növények

csak mozgásban akadályoznak. Nehéz kiűzni őket és gyorsan visszajönnek. Mellesleg a szigetet két démon őrzi.

Az ötös pályán egy labirintusban kell egy varázsló ellen harcolnunk (**HELIX**). Kemény ellentét, de nem lehetetlen legyőzni. A labirintust teleportok hálózák be, és ezen keresztül le-rövidíthetők a nagy távok. Az épület közepén van egy nagy terem, ahol lezárt ládában varázseszközök vannak. A terembe az út egy teleponon és két lezárt ajtón vezet. Az ajtókat különféle lények őrzik, a nagy terem pedig tele van műmiával, ami a démonnal erősebb.

A lezárt ládákban sokféle varázstárgyat találhatunk. Ehhez csak annyi hozzáfűznivaló van, hogy a legerősebb a **STAFF OF WRATH**.

Hat ugy gyorstalpalóban ennyit a játék két részéről. Amiga-soknak és PC-seknek annyit, hogy mi még nem találkoztunk a 64-es verzió kivűl a játékkal, ez még persze nem zárja ki azt, hogy nem létez(het), bár kevés a valószínűsége. A **BLADE Software** csak C64-es játékokat hozott ki a piacra. C64-en viszont igen színvonalas kalandjáték, mellesleg kazet-tások is játszhatnak vele valamennyit, főleg ha valaki floppy-ról behívja valamelyik pályát, majd cartridge-zsel szépen lementi 1 file-ban a memóriát. Sok sikert az ilyen tranzakciók-hoz, azért floppy drive mindenképpen ajánlott!

Köszönet Havasi Zsolt-nak, Nyergesújfalura, akinek pár tipp-jével pontosítottuk a leírást.

• HANCU & CoVboy

LORDS OF CHAOS 2.



BARD'S TALE III.



A játékot az **Interplay** adta ki 1988-ban (valószínűleg már akkor is az **EQA** „pártfogolta” őket...). Minden idők egyik legnépszerűbb RPG-je, és nem túlzás a játékmenet, az ötletek és a játék atmoszférája részére az első helyezés sem. A többi RPG-hez képest elég nagy a varázslatok száma (több, mint 100!), és ezek kb. fele egész jól is használható, ami pl. az **SSI**-játékokra nem igazán jellemző.

A CoV 11-ben már megjelent egy tipphalmaz, de az csak a fontosabb cselekedeteket, a varázslatokat és a kezelést tartalmazta. Ez a leírás kicsit részletesebb a helyszínek terén (pl. pár tipp a keményebb harcokhoz, ami lesz elég sok, ha valaki nem bír el.), tárgyak leírása, varázslatok részletesebben, és térképek. A leírás megkezdése előtt egy megjegyzés: az alább leírtak mind a játékkal kapcsolatos tapasztalatokon alapulnak, nem konkrét ismereteken (pl. szabályok stb.), tehát esetleges hibák előfordulhatnak, ezekért elnézést kérünk.

Tehát:

A leírás elsődlegesen a C64 verzió alapul. Az intro-ból 'U' megnyomásával egy utility-menübe kerülünk. Itt másolgathatunk lemezt (mivel a **Character Disk** csak egy játékalítás tárolására alkalmas, erre szükség is lesz), áthozhatunk karaktereket az előző két, valamint a 3. részből is, visszatérhetünk az intro-hoz, vagy elkezdhetünk játszani. Ha itt nincs más teendők, kezdjünk talán játszani. Miután megfordítottuk a lemezt, a program megkérdezi, akarjuk-e a kimentett állást folytatni. Ha nem töltünk állást (csak itt az elején lehet!), akkor a **Skara Brae** közelében levő menekülttáborba kerülünk.

Itt a következő opciók közül választhatunk:

- **Add character to party** egy karaktert vehetünk be a csapatba;
- **Rename character** (ha még nincs senki a partiban): egy fickó átnevezése;

- **Remove character** (ha már van): karakter kimentése a memóriába és törlése a partiból;
- **Create character**: ld. később;
- **Delete character**: egy karakter törlése (ha a partiban van, akkor előbb ki kell menteni);
- **Save party**: a partiban levő karakterek tárolása egy közös néven;
- **Leave the game**: kilépés a játékból;
- **Enter wilderness**: a tábor elhagyása (ha a töltés után nem a kimentett állást játszottuk, akkor a játék kezdete);

Az utolsó két opció kimentí a karakterlistát a lemezre (eddig csak a memóriába írogatott a program), szóval a táborban ne nagyon cserélgessünk lemezeket, mert kellemetlen meglepetés érhet.

Create character:

Először ki kell választanunk, hogy a karakter férfi legyen, vagy nő (teljesen lényegtelen a játék szempontjából). Ezután a karakter fajtáját kell kiválasztani. A fajták közötti különbség az egyes tulajdonságok maximális értékében van (St: strength, IQ: intelligence, Dx: dexterity, Cn: constitution, Lk: luck):

	St	IQ	Dx	Cn	Lk
Human	17	13	15	15	12
Elf	15	16	16	13	13
Dwarf	19	13	14	17	10
Hobbit	11	13	19	12	17
Half-Elf	16	15	16	14	13
Half-Orc	18	10	15	18	11
Gnome	16	17	14	10	11

Egy tulajdonság értéke a maximális értékénél max. 7-tel lehet kisebb.

A HP (hitpoints) kezdeti értéke nem lügg a tulajdonságoktól, és minden fajtánál max. 29

Az egyes tulajdonságok szerepe:

- **Strength:** A harcoló karaktereknek (az első négy) fontos, a támadások nagysága és a találati pontosság lügg tőle.
- **IQ:** A varázslók fontos tulajdonsága, függ tőle a varázslatok sikere és az **SPPT** (Spell Points) növekedése (a kezdeti értéke nem). Ezen kívül ez ellenségek varázslatai elleni védekezés hatásosságát is befolyásolja.
- **Dx:** Befolyásolja az **AC**-t, azonkívül a magasabb ügyességű karakterek előbb kerülnek sorra a harc egy körében.
- **Cn:** A HP növekedését befolyásolja.
- **Lk:** A csapdák hatásának elkerülésében játszik szerepet.

A felsorolt dolgoknak (pl. találati pontosság) a tulajdonságok csak az egyik összetevői, a második az osztály, a harmadik (a legfontosabb) pedig a karakter szintje.

Ezek után ki kell választanunk a karakter osztályát:

- **Warrior** (harcos): A legtöbb támadó- és védőfelszerelést használhatja, és 4-4 szintugrás után mindig eggyel növekszik a körönkénti támadások száma, egészen 8-ig. A HP-je elég magas.
- **Conjurer, Magician:** Az első két varázslóosztály. Elég kevés cuccot használhatnak, és kezdetben gyenge a HP is, de az osztályváltások miatt (sok szintlépés) később több HP-jük lehet, mint a harcosoknak. A játék vége felé szinte csak rejtek áll a harc.
- **Rogue:** HP szintén elég gyenge, viszont jó kis extra tulajdonságai vannak (csapda megtalálása ledán, ilyen csapda hatástalanítása, rejtőkódos árnyékban — ilyenkor messzebből is támadhat és üthet kritikusat (találat esetén ez ellenség meghal), valamint ismeretlen tárgy azonosítása).
- **Bard** (bárd): Nagyon jó HP, de harcban szinte használhatatlan. Varázserője delai viszont nagyon hasznosak lehetnek:

Sir Robin's Tune: Távoltartja az ellenséges csapatokat (harc elkerülése). Ha szerencsénk van, akkor van is valami hatása...

Safety Song: Kb. mint az előző;

Sanctuary Score: Leviszi az **AC**-t max. 15 ponttal. Ha többször játszunk el harcban, akkor annyszor, ahányszor eljárszotuk.

Bringaround Ballad: Harcban minden kör végén felviszi a HP-t, max. 15 ponttal. Ha csatában többször is eljárszotuk, akkor annyszor, ehényszor eljárszotuk.

Rhyme of Duetime: Kicsit ügyesebbek lesznek a karakterek, és a normál támadásuknál eggyel többször támadnak.

Minstrel Shield: Az **AC**-t úgy viszi le, mint a *Sanctuary Score*, valamint a karakterek védettebbek lesznek az ellenség lehelleteivel szemben, a lehellet okozta sérülések pedig feleződnek. **Tenebroalia**-ban vásárolható.

Kiel's Overture: Támadó hatású ének (hatása megegyezik a **TREB** varázslat hatásával), **Lucencia**-ban vásárolható.

A bard csak akkor játszhat, ha a kezében van valamilyen hangszer. A bard elénekelhető dalainak maximális száma a szintjével egyezik meg, az „elhasznált” dalok valamilyen alkoholos ital (kocsmal italok, kivéve a *Ginger Ale*) fogyasztásával pótolhatók (csak ne vigyük túlzásba, mert azonkívül, hogy a bard csontfészeg lesz, a hangját is elveszítheti).

- **Paladin** (vándorlovag): Szinte teljesen megegyezik a harcossal, csak annyi különbséggel, hogy kicsit mások a fegyverkorlátozások.
- **Hunter** (vadász): HP a harcosokéhoz hasonló, tárgyak terén kicsit több a korlátozás, viszont van egy **Critical Hit** nevű tulajdonsága, ami ugye azt jelenti, hogy sikeres találat esetén az ellenség elhalálozik.

- **Monk** (szerzetes): Hasonlít a harcoshoz, de egyrészt alig használhat védőfelszerelést, másrészt több a fegyverkorlátozás is, viszont minden szintugrásnál eggyel csökken az **AC**-je (**Brillhast** után a **Monk**-nak pl. —30 volt az **AC**-je...). A tolvaj és a vadász extre tulajdonságai százalékban vannak megadva, a játék kezdetén elég gyengék, szintlépésnél növekednek.

Az egyes fajoknál osztálykorlátozások is vannak (a faj után az szerepel, hogy mi nem lehet):

- **Human:** lehet minden
- **Elf:** Hunter
- **Dwarf:** Conjurer, Magician
- **Hobbit:** Paladin, Hunter
- **Half-Elf:** Paladin, Hunter
- **Half-Orc:** Bard, Paladin, Monk
- **Gnome:** Bard, Paladin

Ezek alapján mindenki generálhat neki szimpatikus karaktereket, de:

- Továbbra feltétlenül szükség lesz;
- Indítsunk legalább 2, de ha lehet, 3 varázslót (legjobb talán 2 **Magician** és egy **Conjurer**);
- Használjuk fel mind a 7 helyet a partiban (néha még ez is kevésnek fog tűnni);
- A bard és a vadász nem nélkülözhetetlenek, indításuknak vannak előnyei és hátrányai is.

A varázslókról

Minden varázslót 13. szintig fejlesszünk, ekkor megvan neki ez az osztály összes varázslata, váltunk magasabb osztályba — a **Conjurer** és a **Magician** egyenlő szintű (13. szinthez 230.000 XP), majd sorban **Sorcerer** (400.000), **Wizard** (1.300.000) és **Archmage** (3.000.000). Egy osztályból válhatunk két magasabb (ill. egy magasabb és az egyenrangú) osztályba. Különleges a **Chronomancer** (3.000.000), ez lehet olyanból is, akinek megvan az összes **Magician** és **Conjurer** varázslata, de váltáskor elveszti az összes korábbi varázslatát (mégis szükség lesz rá a teleportálás miatt). Különleges a **Geomancer** (3.000.000) is, ezt csak **Kinestia**-ban „gyárthatunk” valamilyen hercos fickóból. Ha úgy véltünk osztályt, hogy nincs meg az összes varázslatszint (3 után lehet váltani), akkor a hiányzókat már soha nem kapjuk meg!

Ha elkészültek a karakterek, akkor lehet kezdeni barangolni.

A játék kezelése:

- 'I' — Mozgás előre;
- 'K' — Mozgás előre, és ezzel az ajtókon is át lehet menni;
- 'L' (vagy '**CRSR** jobbra') — Fordulás jobbra;
- 'J' (vagy '**CRSR** le') — Fordulás balra;
- 'W' — Alattunk lévő portal-on mozgás lefelé;
- 'E' — Feltünk lévő portal-on mozgás felfelé, de csak ha van repülő szőnyeg;
- 'U' — Egy tárgy használata (ki kell választani a karaktert, majd a tárgylistából kell választani (fel: '**CRSR** le', le: '**CRSR** jobbra', kiválasztás: '**RETURN**'), a tárgynak nem kell felszerelve (**Equipped**) lennie);
- 'S' — Állásmentés, meg is kérdezi, hogy tényleg ekerünk-e menteni;
- 'B' — A bard eljátszhat egy dalt;
- 'V' — Hangok ki/be;
- 'C' — Varázslás, ki kell választani a varázslót, majd bepólyogni a varázslat nevét (ld. később);
- 'N' — A karakterek sorrendjének megváltoztatása;
- 'D' — Egy karakter kirúgása, Olyat nem lehet, akit mi irányítottunk (tehát mi generáltuk);
- 'P' — Harc a csapaton belül. Számunkra nem egészen világos ez értelme;
- '<' — Pause, és általában kilépés vagy visszatérés;
- '/' — Autopap a bejárt területekről (ha nem dungeon-ban vagyunk, ekkor az **SCSI** varázslatnak felel meg);

'1-7' — A megfelelő karakter megtekintése (kép+tulajdonságok (Pool Gold 'p' — ehhez a fickóhoz kerül a csapat összes pénze, Trade Gold 't' — pénz edása másik csapatagnak), majd lágyak /itt lehet őket felszerelni vagy másnak odaadni, vagy a tolvajjal azonosítani, esetleg eldobni/, ezután pedig megtekinthető az esetleges varázslatok listája, a bárd dalainak száma vagy az extra tulajdonságok szintje);

'Shift + 1-7' — mint az előző, de kép nélkül;

A játék két típusú helyszínen játszódik;

- város vagy környéke
- dungeon

A labirintusokhoz nem sok magyarázat szükséges (térkép annál inkább...), készülünk fel sok támadóra.

Különleges pontok:

- **Antimágia:** az érvényben levő varázslatokat azonnal megszünteti (a fényt klesit később), és nem lehet varázsolni
- **Erő/mágiacsapoló:** A HP-t illetve a SPPT-t csökkenti minden mozdulatra 3-18 ponttal (hogy mennyivel, az a helyszíntől függ)
- **Csapda:** Szeretetsomag, elég sok lajtája van
- **Silence:** Kikapcsolja a bárd énekét.
- **Spinner:** Össze-vissza lorgálja a panit, nem tudni, merre nézünk (az Iránytűt is megbolondítja).
- **Darkness:** Kiojtja a világításunkat.
- **Erő/máglanövelő:** A HP-t illetve a SPPT-t növeli 20 másodpercenként egyvel, természetesen csak a maximális értékig.

A városokban és környékükön különféle érdekes helyek vannak:

- **Temple (Skara Brae mellett Shrine):** Megfelelő pénzfórduás ellenében bármit meggyógyítanak (ez az öregedés ellen lesz hasznos, mert OLAY varázslat elég sokáig nem lesz, másrészt ha van is, sok SPPT-ba kerülne)
- **Wizard's Guild:** Fejleszthetjük a karaktereket, megvehetjük a varázslók osztályának további varázslatait (persze csak ha elég fejlett a varázsló), és vásárolhatunk egy-egy varázslatot, ami nem szerepel egyik osztály varázslatal között sem (ezeket minden osztály megtanulhatja). A Skara Brae-beli Review Board annyiban különbözik tőlük, hogy ott nincs ismeretlen varázslat, viszont a varázslók csak ott válhatnak osztályt (no meg az öreg tata onnan küld el minket mindenféle küldetésekre)
- **Tavern:** Kocsmá. Az elsődleges rendeltetésén (mindenki leissza magát a sárga földig) túl itt vásárolhatunk információkat (ha egy dímerizóban több kocsmá van, azok ugyanazokat az infokat adják), valamint itt vehetünk a bárdnak valami alkoholt (akár el is vihetjük). Ha valamilyen anyag (pl Lucenciában a sárkányvér) számára nincs edényünk, akkor az innen elvitt pia üvege jó lesz (azért az italt előtte igyuk meg...).
- **Bard's Hall:** Hallgathatjuk a bárdok dalait, valamint bárdunk egy-egy új énekét tanulhat.

A harc

Ha valaki a nyakunkba ugrik, akkor a következő lehetőségeink vannak:

- **Flight bravely:** Harcolunk
- **Run away:** Elfutunk, ha nem sikerül, akkor automatikusan a harc menübe kerülünk
- **Advance ahead:** Ha senki nincs 10'-re tőlünk, akkor a csapat előrehalad 10'-et

A harc menü opciói:

- **Attack foes:** Egy 10'-re levő ellenfél megiamadása
- **Defend:** „Védekezés”. Valójában a karakter nem csinál semmit.
- **Party attack:** Odasózhatunk a csapatunk egyik tagjának (csak minék...)

- **Use an item:** Egy tárgy használata. Így lehet lő- ill. dobó-fegyverrel támadni.
- **Cast a spell:** Varázslás, ld. lejjebb
- **Bard song:** Csak bárdnál, egy dal elénekzése.
- **Hide in shadows:** Csak tolvajnál. Ha sikerül elrejtőzni, akkor a tolvaj sebezhetetlen addig, amíg elő nem jön, 20'-ra levő ellenfelet is támadhat (ha a következő körben ismét — sikeresen — elrejtőzik, akkor 30'-ig támadhat stb.), és üthet halálosat. Ha támad, ekkor kijön az árnyékból, és lehet kezdeni a rejtőzködést előlről

A harcban az Attack foes lehetőséget csak az első négy fickó kapja meg (ill. a tolvaj elrejtőzve az 5-7 helyekről is támadhat), így a varázslókat célszerű hátrahagyni.

VARÁZSLATOK

Conjurer:

MAFL(2):	Fényvarázslat.
ARFI(3):	Támadó varázslat;
TRZP(2):	Csapda hatástalanítása (ládán).
FRFO(3):	Egy ellenséges csapat gyengítése. Nem sokat ér;
MACO(3):	Iránytű;
WOHL(4):	Gyógyító varázslat egy karakteren (4-16).
LERE(5):	Fényvarázslat hosszabb ideig.
LEVI(4):	Repülő szőnyeg;
WAST(5):	Támadó varázslat;
INWO(6):	WOLF megidézése;
FLRE(6):	Gyógyító varázslat egy karakteren (12-48).
GRRE(7):	Fényvarázslat, jobb, mint az eddigiek.
SHSP(7):	Támadó varázslat;
FLAN(9):	Gyógyítás az egész csapaton (12-48).
MALE(8):	Repülő szőnyeg hosszabb ideig;
REGN(12):	Gyógyítás egy karakteren (max HP-re).
APAR(15):	Teleportálás. Be kell állítani az irányokat (pl. North: -1 = 1 lépéssel délre);
FAFO(18):	Egy ellenséges csapatot 40'-nel odébbtol.
INSL(12):	SLAYER megidézése.

Magician:

VOPL(3):	A harc idejére kb. 20%-kal megnöveli a kiválasztott karakter fegyverének erejét;
OUFI(3):	Gyógyító varázslat (8);
SCSI(2):	Megadja, hogy hol állunk az adott helyszín viszonyítási pontjához képest (dungeon esetén ez a kijárat);
HOWA(4):	Támadó varázslat;
MAGA(5):	ld. VOPL, de kb. 25%-kal;
AREN(5):	Szem. Jelzi a csapdák, spinnerak, silence- és antimágia-helyek, lépcsők és egyéb különlegességek (pl. teleport) közelletét.
MYSH(6):	A harc idejére 2 ponttal csökkenti az egész csapat AC-jét;
OGST(6):	Megnöveli egy karakter erejét.
STFL(6):	Támadó varázslat;
SPTO(8):	Támadó varázslat.
DRBR(7):	Támadó varázslat.
ANMA(8):	Antimágia. Semmi észrevehető eredményt nem sikerült vele elérni;
GIST(10):	ld. OGST, de az egész csapatra.
PHDO(10):	Egy lépés idejére eltüntet a szemben lévő lálat.
YMCA(10):	Pajzs hosszabb időre, 2 ponttal csökkenti a csapat AC-jét;
REST(25):	Az egész csapatot max. HP-re gyógyítja.
DEST(16):	Halálvarázs 10'-re, egy ellenfélre;
ICES(11):	Támadó varázslat.
STON(20):	Kővé vált karakter meggyógyítása;

Sorcerer:

MIJA(3):	Támadó varázslat;
PHBL(2):	A harc idejére —1 AC az egész csapaton;
LOTR(2):	Szem;

DISB(4):	A varázslattal létrehozott illúziószörnyek (WIND ...) megsemmisítése.
WIWA(5):	WIND WARRIOR megidézése.
FEAR(4):	Félelem, egy ellenséges csapat gyengítése. Nem sok haszna volt.
WIOG(6):	WIND OGRE megidézése.
INVI(6):	—4 AC a harc idejére a partin. Többször használatra annyiszor —4, ahányszor varázsoljuk.
SESI(6):	Szem hosszabb ideig.
CAEY(7):	A legjobb lényvarázslat.
WIDR(12):	WIND DRAGON megidézése.
DIIL(8):	Id. DISB.
MIBL(10):	Támadó varázslat.
WIGI(11):	WIND GIANT megidézése.
SOSI(11):	Szem, a legjobb.
RIME(20):	Támadó varázslat.
WIHE(16):	WIND HERO megidézése.
MAGM(40):	Támadó varázslat.
PREC(50):	Megakadályozza, hogy az ellenség újabb lényeket varázsoljon.
Wizard:	
SUEL(10):	FIRE ELEMENTAL megidézése.
FOFO(11):	Támadó varázslat.
PRSU(14):	DEMON megidézése.
DEBA(11):	Támadó varázslat.
FLCO(14):	Támadó varázslat.
DISP(12):	Possessed karakter meggyógyítása.
HERB(13):	HERB megidézése.
ANDE(14):	Harcban használható. A kiválasztott karakter Possessed lesz tőle, 100 lesz a HP-je, és önállóan harcol. Halott átmeneti leltámasztására is jó (nem csak a harc idejére!).
SPBI(16):	Egy ellenség átállítása (csak ha van hely a partiban).
SOWH(13):	Támadó varázslat.
GRSU(22):	GREATER DEMON megidézése.
BEDE(18):	Halott leltámasztása.
WIZW(16):	Támadó varázslat.
DMST(25):	Támadó varázslat.
Archmage:	
HAFO(15):	A kör visszalevő részében az ellenség már nem tud cselekedni.
MEME(20):	A kiválasztott ellenséges csapatot 10'-re hozza.
BASP(28):	MACO + SOSI + YMCA + MALE + CAEY.
CAMR(26):	Lecsillapítja a csapathoz csatlakozott megőrült szörnyeket.
NILA(30):	Támadó varázslat.
HEAL(50):	Felelteti a halott karaktereket és mindenkit max. HP-re gyógyít.
BRKR(60):	A partiban lévő szabad helyeket KRINGLE BRO'-kkal tölti tel.
MAMA(80):	Támadó varázslat.

Chronomancer:

VITL(12):	Gyógyítás egy karakteren a varázsló erejétől függően.
WIFI(20):	Támadó varázslat.
COLD(20):	Támadó varázslat.
GOFI(25):	Támadó varázslat.
STUN(30):	Támadó varázslat.
LUCK(45):	Harcban használható. Minden karakter szerencsáját növeli 8 ponttal.
FADE(50):	Halálvarázs 30'-ig egy ellenségre.
WHAT(60):	A varázslónál lévő egyik ismeretlen tárgy azonosítása.
OLAY(60):	Öregedés gyógyítása.
GRRO(65):	Egy karakter leltámasztása és max HP-re gyógyítása.

FOTA(70):	WIFI + odébbtolja a kiválasztott csapatot 60'-nal.
SHSH(60):	Pajzs, -4 AC a partin.
FAFI(100):	Támadó varázslat.

Geomancer:

EADA(5):	Támadó varázslat.
EASO(5):	A térképen bejelöli a HP-t csökkentő pontokat.
EAWA(8):	Az aktuális térképen törli az összes csapdát.
TREB(10):	Támadó varázslat.
EAEL(15):	EARTH ELEMENTAL megidézése.
WAWA(15):	A szembenlévő fal eltüntetése. Ha mind a két oldalról varázsoljuk, akkor a dungeon elhagyásáig ott átjáró lesz. Valamivel több helyen működik, mint a PHDO.
ROCK(18):	60'-ig egy ellenség kővéválttatása.
ROAL(20):	Bejelöli a térképen az antimágia pontokat (nem lehet varázsolni, és a fény kivételével az összes érvényben lévő varázslat azonnal megszűnik, és a fény is elég gyorsan).
SUSO(20):	Bejelöli a térképen a gyógyító pontokat (kb. 20 másodpercenként +1 HP a karaktereknek).
SAST(25):	Egy ellenséges csapat odébbtolása 60'-nal.
SANT(30):	Bejelöli a térképen az SPPT-növelő pontokat (kb. 20 másodpercenként +1 SPPT a varázslóknak).
GLST(40):	Támadó varázslat.
PATH(40):	Térkép az aktuális szintről.
MABA(50):	Támadó varázslat.
JOBO(60):	Támadó varázslat.
EAMA(80):	Egy ellenséges csapat alatt „megnyitja a föld”, azaz mind meghal. Nagyon fontos!

Vásárolható varázslatok:

GILL(10):	Egy ideig a víz alatt is tudnak lélegezni a karakterek.
NUKE(150):	Támadó varázslat.
DIVA(250):	Ez egy kombinált varázslat. Hatásai:

- Meggyógyítja az egész csapatot, csak az öregedést nem gyógyítja.
- Csökkenti a csapat AC-jét 20 ponttal a harc idejére.
- Megnöveli a támadások számát 8-cal.
- Növeli a karakterek erejét (elég szépen: a kemény 15 pont körül támadó varázsló ez után 9-re 360 pontot ütött...).
- Növeli a találatok és a varázslatok sikerének valószínűségét.

Az órlási SPPT használat ellenére is nagyon megéri használni.

A Chronomancer teleport-varázslatai:

ARBO/ENIK(10):	Arboria
GELI/ECUL(15):	Gelidia
LUCE/ILEG(20):	Lucencia
KINE/OBRA(25):	Kinestia
OLUK/ECEA(30):	Tenebrosia
AECE/KULO(35):	Tarmitia
EVIL/LIVE(50):	Malelia

Az első varázslat visz oda egy meghatározott helyről, a második pedig a dimenzió érkezési helyéről visszavisz.

A varázslatok neve mögött mindenhol zárójelben az elhasznált SPPT van feltüntetve.

A gyógyító varázslatokról:

A WOHL, a OUFU és a VITL kivételével mindegyik gyógyítja az örületei (Nuts) és a mérgezést (Psnd).

A támadó varázslatok:

Név	SPPT	Hatás	Erő	Táv	Mire?
ARFI	3	BURN	x·x*4	10'	1
WAST	5	SHOCK	5-20	20'	G
SHSP	7	SHOCK	15-60	60'	G
HOWA	4	—	6-24	90'	1
STFL	6	SHOCK	10-40	80'	G
SPTO	8	DRAIN	15-60	70'	1
DRBR	7	BURN	8-64	60'	G
ICES	11	FREEZE	20-80	50'	G
MIJA	3	SHOCK	x*2·x*8	80'	1
MIBL	10	SHOCK	25-100	60'	A
RIME	20	FREEZE	50-200	40'	A
MAGM	40	—	60-240	90'	G
FOFO	11	HIT	25-100	10'	G
DEBA	11	—	100-400	90'	1
FLCO	14	BURN	22-88	30'	G
SOWH	13	DRAIN	50-200	70'	1
WIZW	16	SHOCK	50-200	50'	G
DMST	25	—	200-400	90'	G
NILA	30	FREEZE	100-400	60'	G
MAMA	80	FRY	200-800	90'	A
WIFI	20	DRAIN	300-600	20'	G
COLD	20	FREEZE	50-400	80'	G
GOFI	25	BLAST	60-240	80'	G
STUN	30	SHOCK	50-200	50'	A
FAFI	100	HIT	400-1600	90'	A
EADA	5	FRY	200-800	80'	G
TREB	10	FRY	150-600	90'	A
GLST	40	FREEZE	400-1600	90'	1
MABA	50	BURN	300-1200	90'	G
JOBO	60	SHOCK	400-1600	90'	A
NUKE	150	NUKE	900-3600	90'	A

Az első három oszlop egyértelmű, a hatás azért érdekes, mert duplázhatja/felezheti a varázslat erejét:

- Hideg helyen (pl. **Gelidia**) a **FREEZE** varázslatok hatása felezett, a **BURN** varázslatoké dupla, meleg helyen fordítva;
- A gépekre (**Kinestia**) a **SHOCK** varázslatok hatása dupla. Ez más helyeken, nem gépekre is bejöhethet;
- Vannak helyek, ahol a **DRAIN** varázslatok hatása dupla.

Ezeket tapasztaltuk, de lehet, hogy van még ilyesmi. Ha a hatás ki van húzva, az azt jelenti, hogy az illető varázslat soha nem sikerült (a leggyengébb szörnyek ellen sem!). Az erő a varázslat hatásának nagysága. Ahol x szerepel, az a varázsló szintje (osztály nem számít), ez a két varázslat elég megbízhatóan. A hatás nagysága 99%-ban a két szám középértéke +/- 5% (gyengébb varázslatoknál kicsit nagyobb a százalékos ingadozás).

A varázslatok ereje a CoV 11-ből származik, de egy-két helyen módosítani kellett, vagyis nem biztos, hogy mindenhol precíz pontos, de az esetleges eltérés minimális.

Az utolsó oszlop azt adja meg, hogy a varázslat hány ellenfélre hat:

1 — 1 ellenfélre (ezt használhatjuk a parti egyik tagján is)

G — Egy csapat ellenfélre hat

A — Minden ellenfélre hat

A repülő szörnyegről annyit, hogy nélküle nem mehetünk portálon felfelé, és lefelé minden karakter 3 HP-t veszít.

Egyes varázslatok sikeressége a helyszíntől is függ (pl. **Majefla**-ban ne nagyon akarjunk teleportálni), ezek: **APAR**, **PHDO**, **WAWA**.

Egyes harci varázslatoknál előfordulhat, hogy nem varázslat-rezisztens ellenfeleknél sem sikerülnek, ezek: **FAFO**, **OEST**, **PREC**, **SPBI**, **HAFO**, **MEME**, **FOTA** (az odébbtolás), **SAST**, **EAMA**.

Ezek függenek a varázsló intelligenciájától és szintjétől is (pl. egy **EAMA**-t tudó **Geomancer** általában már olyan erős, hogy az **EAMA** varázslat csak erősen varázslat-rezisztens csapaton mond csődöt).

Bármely támadó varázslat sikere függ a varázsló intelligenciájától (ezért nehezebb a varázslókat elvarázsolni), és nagyobb mértékben a varázsló szintjétől, osztályától is. A hatás az ellenfél varázslat-rezisztenciájától is függ, amit a program nem kő az orrukra. Ha ránk varázsolnak, akkor a védettséget az előbb említett dolgok határozzák meg, az ellenfél erőssége pedig a helyszínből kikövetkeztethető. Teljesen varázslat-rezisztens figura csak egy van: **Tarjan**.

A **Geomancer** térképre vonatkozó varázslattal csak a már bejárt pontokra vonatkoznak.

A megldézhető azörnyek:

Név	AC	HP	T	L	V
Wolf	—2	30-110	8-15	—	—
Slayer	—13	70-125	Cr.Hit	—	—
Wind Warrior	—13	25-65	25-35	—	—
Wind Ogre	—13	25-130	30-50	—	—
Wind Dragon	—15	80-190	70-110	80-110	—
Wind Giant	—15	80-190	80-120	80-100	DEST
Wind Hero	—17	50-250	200-500	—	—
Fire Elemental	—13	15-55	45-55	—	—
Demon	—10	45-125	40-50	15-25	—
Herb	—12	50-290	75-90	—	SOWH
Greater Demon	—18	70-465	90-120	70-95	—
Kringle Bro'	—20	270-690	150-200	—	NILA
Earth Elemental	—21	420-940	200-300	—	EAEL

T: Támadás; L: Lehellet; V: Varázslat

A 4. oszlop a támadások ereje, az 5. az esetleges lehellet ereje, a 6. pedig a szörny által használt esetleges varázslat. A 2-5 oszlop adatai körülbelüliek, minden szörnyből készítettünk 18 darabot, és ezek közül 6-6-ot harcoltunk is.

Szörnyet természetesen csak akkor varázsolhatunk, ha van hely a partiban.

TÁRGYAK

A játékban elég sok tárggyal találkozunk. Egyeseket csak fel kell szerezni (**Equip**), másokat használni lehet (**Use**), és van, amely mindkét célra alkalmas.

Védőfelszerelések:

Buckler, **xy Shield**, **Tower Shield**, **Pure Shield**, **Luckshield**, **Werra's Shield** — Pajzsok;

xy Chain (Mail), **xy Scale (Armor)**, **xy Plate (Armor)**, **Robes**, **Blood Mesh Robe**, **xy Suit** — Ruhák/1, Vörtek;

xy Helm, **Ferolist's Helm**, **Helm of Justice**, **Thieves' Hood**, **Sorcerer's Hood**, **Crown of Truth** — Sisakok;

xy Bracers — Karkötők;

xy Gloves, **Gauntlets**, **Minstrels Glove**, **Mages Glove** — Kesztyűk;

Elf Cloak, **Sceadu's Cloak**, **Mages Cloak** — Ruhák/2;

Ring — Elég sok fajtája van, a legtöbb csökkenti az AC-t, sokuk használható is;

Steady Eye, **Elskin Tunic**, **Sphere of Lanatir** — Egyéb védőfelszerelések.

Csak a különböző csoportokban szereplő cuccok viselhetők együtt, valamint az utolsó csoport tagjai viselhetők bármivel (egymással is) együtt.

A jobb fegyverek és más (nem védő) funkciójú tárgyak is csökkenthetik az AC-t. xy jelenthet:

Mthr — Mithril

Admi — Adamantite

Dmnd — Diamond

Titan

Tung

Ezek sorrendben egyre erősebbek (a Titan és a Tung egyenlő erős).

Fegyverek:

A legtöbbnek több fajtája is van (pl. Halbard / Divine Halbard). A különlegesebbek később részletesebben kiterünk

Kézifegyverek:

Dagger, Blade, Sword, Staff, Mace, Halbard, Firebrand, Holy Avenger, Heartseeker, Misericorde, Red's Stiletto, Kali's Garotte, Shadowshiv, Shadelance;

Kéz-, dobó-, és lövegfegyverek:

Axe, Shuriken, Spear, Bow + Arrows, Boomerang, Star, Knife, Hammer, Trothlance, Holy Missile, Thieves Dart;

A fegyverek erőssége igen változatos, a legerősebbek:

- Nightpear (hercos)
- Holy Avenger (lovag)
- Red's Stiletto (tolvaj)
- Hunterblade (vadász).

A legerősebb nem feltétlenül a legjobb! (pl. számít az AC csökkentése, az esetleges halálos támadás stb.)

A bárd csak akkor tud játszani, ha valamilyen hangszer fel van szerelve. Ezek:

Mandolin, Galvanic Oboe, Angel's Harp, Cii Lyre, Deathdrum, Pipes of Pan, valamint az összes fajta Horn és Flute.

Különleges tárgyak (ha a használatnál egy varázslat neve szerepel, akkor természetesen a használat azt a varázslatot eredményezi):

- **Holy Avenger:** Ha használója meghalna, ekkor meghalás helyett max. lesz a HP-je, de a fegyver eltűnik (csak ha fel van szerelve!). Ez azonban nem mindig történik meg. Használata: Valamelyik fényvarázs
- **Stoneblade:** Sikeres találat esetén kővé változtatja az ellenséget. Cool!
- **Troll Ring:** Felszerelve 20 másodpercenként 1-gyel növeli a viselője HP-jét (természetesen csak maximumig).
- **Speedboots:** Elvileg az lenne a funkciója, hogy ha mindenki ilyet visel, akkor a harcban az Advance 20'-ra nőjön. Gyakorlatban ez nemigen történt meg.
- **Nospin Ring:** Ha valeki viseli, nem harnak a spinner-ek.
- **Breath Ring:** Viselőjének teljes védettséget nyújt a lehelletek ellen.
- **Strifepear:** Találatkor Critical Hit-et üt, használata egy FRA varázslatnak felel meg (végtelen töltetű). Nagyon hasznos cucc!
- **Heartseeker:** Találatkor Critical Hit-et üt.
- **Hunterblade:** Id. előző
- **Surehand Amulet:** Használójának minden ütése célba talál. Cool!
- **Staff of Gods:** Ha fel van szerelve, a tulajdonosnak a varázslatok a normális SPPT 1/4-ébe kerülnek. Használata: JOBO, Igen-igen hasznos.
- **Druid Staff:** Ha fel van szerelve, 20 másodpercenként 2 SPPT-ot kap a tulajdonosa (természetesen csak a max. értékig).
- **Staff of Manger:** Ha fel van szerelve, a tulajdonos varázslatai a normális felébe kerülnek.
- **Conjurataff:** Id. előző
- **Yellow Staff:** Id. Druid Staff, de 20 másodpercenként csak +1 SPPT. A Holy Avenger-höz hasonlóan halál esetén ennél is bekövetkezik a feltámadás és a tárgy elvesztése.
- **Mage Staff:** Id. Druid Staff, de 20 másodpercenként csak +1 SPPT.

Használható (Use) tárgyak:

- Wand of Power: GRSU;
- Holy Handgrenade (egy kis Gyaloggelopp?): MAMA;
- Dynamite: MAMA;
- Master Wand: NILA;
- Trick Brick: ICES;
- Arefolla: GILL;
- Ali's Carpet: MALE vagy LEVI;
- Tao Ring: MALE vagy LEVI;
- Angra's Eye: BASP;
- Pipes of Pan: Valamelyik fényvarázs;

- Thundersword, Dayblade, Holy Sword, Misericorde: Id. előző;
- Flame Knife: FLCO;
- Ogrewend: WIGI;
- Galt's Flute: WIHE;
- Wizhelm: WIZW;
- Deathdrum: DEST;
- Willow Flute: WIZW;
- Staff of Lor: REST;
- Powerstaff: SOWH;
- I-Ching: SCSI;
- Incense: REGN;
- Deathring: ANDE;
- Red's Stiletto: HAFO;
- Holy TNT: MAMA;
- Tesla Ring: WIZW;
- Shadelance: NILA;
- Sparkblade: SHSP;
- Soothing Balm: REGN;
- Galvanic Oboe: WIZW;
- Purple Heart: REST;
- Hourglass: STUN;
- Angel's Harp: REGN;
- Shrii Flute: FAFO;
- Wand of Force: FOTA;
- Youth Potion: OLAY;
- Fire Horn: A lickő rálehell (továbbiakban: BR) egy ellenséges csapatra (kb.15-20 HP);

- Frost Horn: BR (kb.50-60);
- Dragonwand: BR (kb.200-250);
- Dragonshield: BR (kb.60-90);
- Wand of Fury: BR (kb.10-20);
- Deathhorn: BR (Critical Hit!);
- Thieves Dart: Egy ellenfélre rálehell a tolvaj egy Critical Hit erejéig;
- Horn of Gods: BR (kb.1200-1300);
- Cii Lyre: BR (kb.400-500);
- Harmonic Gem: Az SPPT-t maximumra állítja;
- Crystal Gem: Mint a Harmonic Gem, de ez lehet több darabos is;
- Flare Crystal: Id. előző;
- Torch: Fényt csinál, de nagyon gyenge;
- Lamp: Id. előző;
- Eternal Torch: Az előzőeknél használhatóbb látkya, kifogyhatatlan töltettel.

Néhány további tárgy is produkál valami varázslatot, de nem sikerült rájönni, hogy mi az. Ezek:

Power Ring, Oscon's Staff, Sorcerataff;

Valamint néhány tárgy (szerintünk) teljesen használhatatlan:

Masterkey, Elf Boots, Kato's Bracer, Spanner, Lever, Sheetmusic, Bolt, Nut;

Utoljára maradtak a szobrok (Figurine, Fgn), amelyekkel különféle szörnyeket „gyárthatunk” (van, amelyik megegyezik egy varázslattal):

- Brothers Fgn: BRKR;
- Molten Fgn: Molten Man;
- Mage Fgn: One Eyed Angre;
- Giant Fgn: Frost Giant;
- Dozer Fgn: Bulldozer;
- Slayer Fgn: INSL;
- Vanquisher Fgn: Vanquisher;
- Dragon Fgn: Blast Dragon;
- Herb Fgn: HERB;
- Death Fgn: Black Death;
- Familiar Fgn: Familiar.

Adatok:

Név	AC	HP	T	L	V
Molten Man	—10	60-180	30-60	15-30	—
One Eyed Angra	—16	380-680	—	—	NILA, MEME, INVI
Frost Giant	—13	30-140	40-60	—	—
Bulldozer	—14	80-280	70-120	—	—
Vanquisher	—19	200-450	—	—	FLCO MIBL SOWH
Blast Dragon	—19	150-720	110-160	120-140	—
Black Death	—22	1130-1630	Cr.Ht	—	FOTA, FADE
Familiar	—15	80-100	—	—	INVI, ????

T: Támedás; L: Lehellet; V: Varázslatok

A HP, a támadás és a lehellet körülbelüli értékek. Ahol — szerepel, olyan cselekvésre nem sikerült rávenni az illető szörnyet. A ??? azt jelenti, hogy a Familiar-ek csak varázslógattak össze-vissza, néha INVI-t, néha meg olyanokat, amit nem tudunk azonosítani.

Szörnyet csak akkor idézhetünk, ha van hely a partiban.

Az egyes helyszínek megoldása

Wilderness:

Elsősorban keressük fel az öregot a **Review Board**-nál (**Skara Brae**-ben), akitől megkapjuk az első küldetést: Ilkvidáljuk a **Brilhasti ap Tarj** névre hallgató figurát, aki **Tarjan**-ra jöng, és zavarja az öregúr terveit. Na, itt kezdődik a játék egyik igen hosszadalmas része: addig kell harcolni, amíg olyan szintre nem tudunk jutni, hogy a partinak legyen valami esélye **Brilhasti** és társai ellen győzni. **Némi javaslat:**

- Addig mindenképpen jussunk el, hogy a varázslóknak meglegyen az összes **Conjurer** és **Magician** varázslata. Ezután több lehetőség adódik:
 - Elmegyünk felszerezni **Brilhasti**-t. Ha három varázslónk van, akkor ez nem lesz olyan veszélyes.
 - Az egyik varázslóból **Sorcerer**-t csinálunk, majd, amint lehet, **Archmage**-t. A többi maradjon!
 - Az előző két lehetőség közül valamelyik, ráadásul egy másik varázslóból **Chronomancer**-t csinálunk. Ennek később lesz haszna, **Brilhasti**-nál kicsit nehezebb dolgunk lesz.
 - A legjobb megoldás az lenne, ha mind a három varázsló elmegy a **Wizard** szint végéig, majd innen kettőből **Archmage** legyen, a harmadikból **Chronomancer**. Viszont olyan embert nem tudunk elképzelni, akinek ehhez iudretme lenne.
- Egy viszonylag elvileg megoldható idejű megoldás: mind a három fickó eljut a **Sorcerer** szint végéig, majd kettőből **Archmage**, egyből **Chronomancer** lesz. **Brilhasti** után az **Archmage**-ek fejlődhetnek, majd utána legyen az egyikből **Wizard**, így a másik elég magas szintű lesz.
- A Katakombákba (**Catacombs**) az Őrült Isten templomából juthatunk le, ha a papnak azt mondjuk, hogy **Tarjan**. Az Alagutakban (**Tunnels**) megtaláljuk a **Chaoa** szót, ezzel a pap beenged **Unterbrae**-be (itt már elég jó csaták vannak). Sorban haladjunk a szinteken lefelé, a lépcsők előtt mindig egy-egy kérdés van (válaszok sorban: **BLUE**, **SHADOW**, **SWORD**, az utóbbit kettőt a papnak is bemondhatjuk). Végül elérünk a 4. szintre, amely 3 részre osztható:
 - Az elsőnél csak kerüljük ki a spinner-eket;
 - A második és a harmadik szinten a nyugati fal mentén menjünk északra, aztán elérhetjük **Brilhasti**-t.

Némi hint a csstához:

- Csata előtt feltétlenül mentsünk állást;
- Rögtön az első körben varázsoljunk **DEST**-eket a varázslókkal, mert a **Dark Guard**-csapat úgyis előbb lép, és közel jön;
- Ha a Sötét Órúknak annyi, akkor **Brilhasti**-t a **MEME/DEST** párossal írhatjuk ki (lehetőleg úgy próbáljuk, hogy a **MEME** legyen előbb...), ha nincs **Archmage**, akkor próbál-

kozzon a tolvaj (egyébként ne nagyon menjünk közel **Brilhasti**-hez, 40-ról még nem veszélyes);

- Ha valakit érdekel: **Dark Guard**: AC:-15, kb. 750 HP, **Brilhasti**: AC:-14, kb. 1250 HP.
- Ha legyőztük **Brilhasti**-t, akkor odateleportálódunk a **Review Board** elé. A fickók kapnak egy rakás XP-t, a varázslóknál kissé más a helyzet;
- Az **Archmage** és a **Chronomancer** megkapja a sok XP-t (így rögtön meglesz az összes varázslatuk).
- A többi varázslónak meglesz az osztálya összes varázslata, megkapja az összes osztályt **Wizard**-ig, amibe nem kezdett bele, és valahányas szintű **Archmage** lesz 0 XP-vel (varázslatokat tanulhat; ha **Brilhasti** előtt a **Conjurer** és a **Magician** varázslatok voltak meg (másba nem kezdett), akkor 13-as szintű **Archmage** lesz). Tehát pl. valaki 13-as szintű **Conjurer**-ből váltott **Magician**-be, majd 5-ös szint után **Sorcerer**-be, akkor neki meglesz az összes **Conjurer**, **Sorcerer** és **Wizard** varázslata, valamint az addig tanult **Magician** varázslatok).

Well, ezt egy kicsit túlzottan is részleteztük, de nagyon fontos, hogy a játék elején hogyan hozzuk össze a csapatot.

Arbórla:

Amikor **Brilhasti** kiiktása után bemegyünk az öreghez, előadja, hogy valami Sötét Erő fenyegeti a világot, és ha nem injuk ki gyorsan, akkor megsemmisíti az egész univerzumot. Ez a sötét erő természetesen **Tarjan** barátunk, akinek a kiiktatásához különféle Istenek különféle tárgyalra lesz szükségünk (az öreg ugyan szívesebben látná az istenek segítségét, de ennek objektív akadályai lesznek). Először **Arbórla**-ba kell teleportálnunk (Innenről elengedhetetlen a **Chronomancer**), ahonnan **Valarian** lát (Valarian'a Bow) és az Élet Nyilat (Arrow of Life) kell ethoznunk. Teleponálni a csendes, békés ligetből (...this grove is quiet and feels very peaceful...) lehet, a **Chronomancer** varázsoljon **ARBO**-t.

Mielőtt megkezdzenénk a helyszín leírását, egy tanács: itt és a többi dimenzióban is igyekezzünk klismerni az ellenségeket, és a könnyebben legyőzhető seregeket mindenképpen próbáljuk megverni, egyrészt XP, másrészt a tárgyak miatt (m pl. **Arbórla**-ban, a Gennyező Gödörben (**Festerling Pit**) találtunk **Stoneblade**-et). A labirintusokból való kijutáshoz általában érdemes az **APAR** varázslattal próbálkozni. Akkor most az **Arbórla**-t teendők:

Először menjünk el az öreg halász kunyhójához, és adjunk neki 500 aranyat, mire megkapjuk a **GILL** varázslatot (szerintünk minden varázsló tanulja meg). Ezután rögtön mehetünk a szomszédos tóba (edényre szükség lesz!), ahol megtaláljuk az Élet Vizét (**Water of Life**). Ha gyűjtöttünk belőle, akkor irány az erdő, ahol makkot (**Acorn**) szedünk. Mindezek után menjünk **Valarian** Tornyába (**Valarian'a Tower**), ahol a 3. szinten használjuk a makkot, majd az Élet Vizét. Megnyílik a feljáró a 4. szintre, ahol megtaláljuk az Éjdárdát (**Nightapear**). Itt az ideje, hogy felkeressük a királyt **Clera Brannia**-ben, aki közli, hogy a Szent Ligetbe (**Sacred Grove**) csak akkor mehetünk be, ha elhozzuk neki **Tsloth** Garnath fejét. Az illető úr a **Festerling Pit** nevű helyen éledgel, és csak a **Nightapear** segítségével lehet végleg elpusztítani (ha nincs **Nightspear**, akkor mindig feléled). Keressük fel tehát az urat (a térképen x-szel jelölt pontnál bontsuk ki a nyugati falat **PHDO** varázslattal), és csapjuk le, itt nagyon hasznos a vadász, azonkívül próbálkozhat a tolvaj is, és szimplán agyon is lehet verni (kb. 2500 HP-je van). Varázslatokkal nem sokra megyünk, gyógytassuk inkább a csapatot (mivel **Tsloth** is elég agresszív...). Ha kinyituk, akkor szedjük össze a fejét és a szívét, és Irény a király, aki ennek öröme beenged a Szent Ligetbe. Itt keressük meg az ajtót, és menjünk be rajta. **Valarian** mellkasába pakoljuk be **Tsloth** szívét, és öntözzük meg az Élet Vízével. Hamarosan egy ajtó fog megjelenni a keleti falban, de ezt némi pirotechnika is kíséri, úgyhogy inkább egy kis időre (idő=lépések) menjünk ki. Ezután összeszedhetjük **Valarian** cuccait, és mér mehetünk is haza.

Két megjegyzés:

- Rógtól ideleleportálaskor találkozunk *Hawkslayer*-rel, ha nem 7 karakterrel indultunk, akkor vegyük be a csapatba, amíg *Arboria*-ban vagyunk, velünk marad;
- Különösen veszélyes szörnyek — az *Avlan* és az *Undead Avlan* — tudnak olyan varázslatot, amitől a parti a következő körben nem tud lépni (menekülni sem), és ha több van belőlük, akkor szinte minden körben varázsolják is (általában sikeresen). A többi ellenség pedig szépen vagdalthúst csinál belőlünk...

Gelidia:

Miután az öreg megkapta *Valarian* cuccait, egy adag sóhajtozás után közli, hogy a Hideg Csúcstól (*Cold Peak*) *GELI* varázslattal juthatunk *Gelidia*-ba. Itt ne sokat mészáljunk felé, mert esetleg nekiáll a csapat megfigyni. Először keressük fel a kunyhót, ahol egy *Alendar* nevű egykori varázsló naplójából megtudhatjuk, hogy miért is van ilyen hideg itt. Ezután irány a Jégvár (*Ice Keep*), amelynek két szintje van, meg 3 tornya. A második szintre vezető lépcsőknél a nevünket kérdezik, mondjuk azt, hogy *Alendar* (vagy *Hawkslayer*) vagyunk. A második szint nagyon érdekes, ugyanis nincs ott semmi. Maradjunk tehát az első szinten. Keressük fel sorba a három tornyot:

- **White Tower:** Az északkeleti sarokban varázsoljuk a következőket: *LEVI*, *ANMA*, *PHOO*. Ezzel bejutunk a Fehér Toronyba, amelynek 4. szintjén 6 db fehér varázsló vár ránk. Ezek elég agresszívek, gyorsan közelíjenek, és nem csak varázsolnak, hanem verekszenek is. Osszuk meg őket rendszeren (*HAFO* ajánlott harc közben), nem olyan nehéz csatá (azért menteni célszerű előtte...). Ha megvan, szedjük fel a Kristálylencsét (*Crystal Lens*), majd menjünk vissza az *Ice Keep*-be.
- **Black Tower:** A délkeleti sarokban varázsoljunk: *MAFL*, *SHSP*, *FEAR*, *SUEL*, *SPBI*. A Fekete Torony érdekes hely: semmit sem látunk, kellemes lesz tájékozódni. A 4. szinten van 5 fekete varázsló, akik *Geomancer*-ek, így majd néhány *Earth Elemental*-el és *ROCK* varázslatokkal fognak szerencsétleníteni minket. A megoldás viszonylag egyszerű: toljuk őket 60'-on kívülre, és a tolvaj ltsa ki őket egyenként (jó sokáig tart, de kicsi a kockázat). Ha kész, szedjük fel a Fekete Lencsét (*Black Lens*), és menjünk vissza az *Ice Keep*-be.
- **Grey Tower:** Északnyugati sarok, varázslatok: *INWO*, *WIHE*, *FOFO*, *INVI*, és már mehetünk is a Szürke Toronyba. Itt jó kis idegbajt lehet kapni térkép nélkül. A 4. szinten a térképen A-val jelölt helyre teleportálunk *APAR*-ral. A szürke varázslókhoz a következőket javasoljuk:
 - Ne felejtünk el a harc előtt állást menteni;
 - Próbáljuk meg őket közelebb hozni (*MEME*), de ne próbáljunk meg közel menni hozzájuk;
 - A kulcsfigura itt is a tolvaj lesz, kellemes időtöltést;
 - Ha van bárd, az igyekezzen minél több *Bringaround Ballad*-et játszani;
 - A varázslók közül az egyik gyógyítson, a másik mindig varázsoljon *HAFO*-t;
 - A *Chronomancer* próbálkozhat *FADE*-del, hatha szerencséje lesz;
 - Imádkozzunk sűrűn, mert jó nagy mázli kell a győzelemhez.

Ha nyernénk, akkor szedjük fel Füstös Lencsét (*Smokey Lens*), és irány az *Ice Keep*.

Ezután menjünk a márványlaphoz (*marble slab*), és használjuk a lencsét. Egy lépcső nyílik meg a Jéglabirintusba (*Ice Dungeon*), amelynek második szintjén találjuk *Lanatir* cuccait: *Lanatir* Varázsgömbjét és a Hatalom Pálcaját (*Sphere of Lanatir*, *Wand of Power*). Előtte van egy kérdés, a válasz *Alendar* vagy *Hawkslayer* (az illúziótalan csak gyatogoljunk keresztül). Ha megvannak a stuffok, mehetünk is haza *Skara Brae*-be.

Megjegyzés: A *Bizzard Demon*-ökre itt ugyanaz vonatkozik, mint *Arboria*-ban az *Avlan*-ekre.

Lucencia:

Az öregúr elég rossz néven veszi, hogy *Lanatir* is meghalt, majd nagy nehezen kinyögi, hogy a kristálytorréstől (...*a bubbling spring that almost glows with purity...*) teleportálhatunk *Lucencia*-ba egy *LUCE* segítségével.

Itt elsősorban keressük fel az Ibolyahegy (*Violet Mountain*) 2. szintjén édegelő Szivárványsárkányt (*Rainbow Dragon*), aki nagyon óri, hogy megjött az ebéd. Miután az ebéd végzett a sárkánnyal, szedjük fel a Kristálykulcsot (*Crystal Key*), és gyűjtünk egy kis sárkányvért egy edénybe. Most keressük fel a város környékén a rózsabokrokat, és szedjük mindenhol egy rózsát. Az üres bokornát használjuk a sárkányvért, és így megkapjuk a szivárványrózsát (*Rainbow Rose*) is. Látogassuk meg *Cyanis*-t a tornyában (ezt nyitja a *Crystal Key*), aki a harmadik szinten található, és épp őrgöng. Varázsoljunk egy *FLAN*-t vagy bármilyen egész partira ható gyógyító varázslatot, vagy használjunk ennek megfelelő tárgyat (ha megtámadna, akkor fussunk el), mire meggyógyul, és megajándékoz egy Mágikus Háromszöggel (*Magic Triangle*). Ez az *Alliria* Sírjának (*Alliria's Tomb*) első szintjén lévő kristálytömböt hivatott eltüntetni (*Cyanis* szavai ellenére ezt nem csak a bárd teheti meg), és máris mehetünk a második szintre. Itt ahogy haladunk beljebb, néha megjelenik egy szellemalak, és csak akkor enged tovább, ha odaadjuk neki a megfelelő rózsát (sorban: *White*, *Blue*, *Red*, *Yellow*, *Rainbow* — ezt az *Info*-t a városban lévő *Bard's Hall*-ban tudhatjuk meg). A labirintus végén ott vár minket *Alliria* Öve és az Igazság Koronája (*Belt of Alliria*, *Crown of Truth*), amelyek felvétele után már indulhatunk is hazafelé.

Megjegyzés: A város ebben a dimenzióban nem fontos, de a *Bard's Hall*-t és a *Wizard's Guild*-et mindenképpen keressük fel.

Kinestla:

Az öreg bácsi egyre nehezebben viseli az általunk hozott hírlapokat. Némli gondolkodás után kisüti, hogy menjünk *Kinestla*-ba, és hozzuk el neki *Ferofist* Sisakját és a Harag Kalapácsát (*Ferofist's Helm*, *Hammer of Wrath*). Teleportálni a lörpék régi bányájától (*Old Dwarf Mine*) kell *KINE* varázslattal.

Kinestla-ban ismét találkozunk *Hawkslayer*-rel, aki itt sokkal fiatalabb, még nem is ismer minket. Menjünk át a *Private Quarters*-be, ahol meglátogathatjuk a haldokló *Ferofist*-et (természetesen az orrunk előtt hal meg), és elolvashatunk egy versikét. A balkezes kulcsot itt találjuk, a jobbkezeset pedig a barakkokban (*Barracks*). Innen menjünk a Műhelybe (*Workshop*), ahol a lezárt *portal*-t nyithatjuk ki a két kulcs használatával (bat: 15-ször, jobb: 18-szor). *Urmech's Paragon* és a *Viscous Plane*-en keresztül eljutunk a Szentélybe (*Sanctum*), ahol keressük fel *Urmech*-et. Lehetőleg ne támadjuk meg, hanem egyezzünk bele a békés megoldásba. Szedjük össze *Ferofist* cuccait, majd menjünk a géphez. Itt valamilyen harcos típusból (harcos, bárd, lovag, vadász, szerzetes) csinálhatunk *Geomancer*-t. Feléményünk szerint megéri kettőt csinálni, nagyon hasznos lesz a játék végén, de vigyázzunk, mert elvesztik a speciális képességeiket (*Hunter* — *Critical Hit*; *Bard* — dalok; *Warrior*, *Paladin*, *Monk* — löbbszori támadás köröknél; *Monk* — nagyon alacsony AC), és nem használhatják az addigi osztályukra jellemző tárgyakat sem (*Hunter* — *Hunterblade*, *Hunters Cloak*, *Death Stars*; *Paladin* — *Holy Avenger*, *Pureblade*, *Pure Shield*; *Bard* — *Bardsword*, *Bard Bow*, *Minstrels Glove*, hangszerek). Ezek után már mehetünk is haza.

Megjegyzés: A *Hawkslayer* által feltett kérdésre a válasz *KEBERG*.

Tenebrosia:

Az öreg a szokásos siránkozás után azt mondja, hogy menjünk *Tenebrosia*-ba, és hozzuk el neki *Sceadu* Köpenyét és az Igazság Sisakját (*Sceadu's Cloak*, *Helm of Justice*). Teleportálni az Árnyéksziklától (*Shadow Rock*) tehet *OLUK* varázslattal.

Tenebroala-ban szintén nem fontos a város, de a **Bard's Hall**-t és a **Wizard's Guild**-et azért itt is keressük fel.

Első utunk a kátránybányába vezet (**Tar Quarry**), ahol egy edénybe gyűjthetünk olvad kátrányt (**Molten Tar**). Ezzal állítólag hatunk a **Sötét Csalliba (Dark Copse)**, ahol egy csomó fa vesz körül valami fekete lyukat. Valamelyik szomszédos fát gyűjtjük fel a kátránnyal, és máris miénk az Árnyékajtó (**Shadow Door**). Ezután menjünk az Árnyékanyonba (**Shadow Canyon**), ahol a térképen X-szel jelölt helyen bontsuk ki a nyugati falat (**WAWA**), és gyűjtjük be az Árnyékzarat (**Shadow Lock**). Ezek binokában menjünk a **Semmi Középre (Middle of Nowhere)**, ahol használjuk az ajtót, majd a zárat, és máris továbbjuthatunk. **Sceadu Birtokán (Sceadu's Demenae)** menjünk a második szintre a C-vel jelölt helyre, és bontsuk ki az északi falat (**PHDO** vagy **WAWA**), majd keressük fel **Sceadu**-t. Az illető isten nem túl barátságosan fogad minket, rögtön nekünk támad. Úgy lehet kinyírni, hogy a tolvaj odalopódzik hozzá, és lecsapja (egy **DIVA** nem árt az elején), közben a varázslók igyekeznek gyógyítani a csapatot. Ha kinyituk, akkor szedjük fel a cuccait, és lány **Skara Brae**.

Tarmtla:

Az öregúr már tiszta ideg, hogy minden isten meghal. Végül csak megnyugszik, és közli, hogy **Tarmtla**-ból szüksége lenne **Werra** Pajzsára és a **Harclárdára (Werra's Shield, Strifespear)**. **Teleportálás** az Elveszett Harcosok Völgyéből (**Vale of Lost Warriors**) **AECE** varázslattal. Az öreg végül alhomályosuló tekintettel közli, hogy a kór majdnem bezárult.

Tarmtla ötlete szerintünk egyszerűen zseniális: 8 helyszínt lehet teleportálni, mindegyik egy-egy háború helye, és mindenhol a helyre jellemző figurák várnak ránk (**Berlinben** pl. orosz és német katonák). Az 9. helyszínen pedig vegyesen az első nyolcból.

Az elején kapunk egy nevet, amelyhez még kell keresnünk a megfelelő helyszínt, az ottani kérdésre bemondani a nevet, mire teleportálódunk, és megkapjuk a következő nevet stb., amíg el nem jutunk az utolsó névig, amivel **Berlinből Werra's Joint**-be jutunk.

A sorrend: **ARES — Troy, YEN-LQ-WANG — K'un Wang, MARS — Rome, SUSA-ND-D — Hiroshima, SVARAZIC — Stallgrad, ST. GEDRGE — Nottingham, SDIABM — Wasteland, TYR — Berlin**.

Az utolsó válasz után még megkérdi az illető, hogy mi az igaz neve, erre a válasz **WERRA**, és máris eteleportálódunk **Werra's Joint**-be (megjegyzés: úgy is megy a dolog, ha **Berlinben** egyből bemondjuk a **TYR** szót, majd a **WERRA**-t). Itt keressük meg **Werra**-t, akit hasonlóképp tehetünk ártalmatlanná, mint a boldogult **Sceadu**-t. Miután legyőztük, **Werra** felkel, és jót röhög rajtunk — csak nem hittük, hogy halandó lényekre megölhetünk egy istent? (**Sceadu** meg forog a sírjában...) Hirtelen némi füst támad, aztán meg 6 db **Black Slayer**. Ezek elég veszélyes lpsék, de két **NUKE** igen szépen elrendezi őket. Ha győztünk (vagy elfutottunk), akkor újra elűnk a megjelent társaság, és csak **Werra** marad velünk, akit kissé megölt egy kedves figura: **Tarjan**. Szedjük fel **Werra** Pajzsát (a **Strifespear**-t **Hawkslayer**-nek adta korábban), és az északkelti teleponon át menjünk haza.

Malefia:

Az öreg most viszonylag nyugodtan fogad minket. Közli, hogy tud **Werra** haláláról, és időközben **Tarjan** őt is meggyilkolta. Szerencsére elmondja az utolsó teleport-varázslatot **Malefia**-ba: **EVIL**. Ide arról a helyről kell teleportálni, ahol a program a mindenféle bűdösekkel eregető forrást jelzi (**Foul, noxious gases...**). Mielőtt azonban teleportálnánk, a város elején lévő raktárból szedjük össze a cuccokat (a „neves” lárgyak felületenül kellene ki).

Malefia-ban igen „egyszerű” a dolgunk: Miután megtaláltuk **Hawkslayer** hulláját és összeszedtük a **Strifespear**-t, keressük meg az istenek szobrait, és használjuk a nevükkel ellátott tárgyakat (pl. **Valarian** szobránál **Uae Valarian's Bow** stb.). Ha mind a hat megvan, akkor menjünk a 3. szinten lévő ajtókörvonalhoz (**faint door outline**), amiből ajtó lett. Mielőtt be-

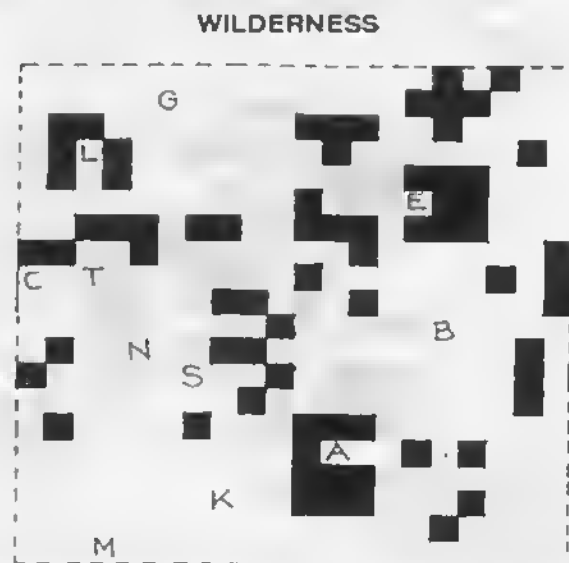
mennénk, mindenkit gyógyítsunk max. HP-re, a varázslók egyenek meg 1-1 **Harmonic Gem**-et (és tartalékba mindnél legyen min 3, de inkább több). A **Geomancer**-(ek)nek muszáj tudni **EAMA**-t! Mentani szintén ne felejtünk el. Ezután beléphetünk. Némi tippek a harcokhoz:

1. harc (1 **High Priestess** 10', 20 **Black Paladin** 20', 3 **Pt Demons** 40', 3 **Rock Demons** 30'). **DIVA**-val indítsunk (talán a **Chronomancer** varázsolja), a papnót pedig üssük agyon. Ezután sorban nyírjuk ki mindenkit (akit nem tudunk az első körben, azt toljuk odébb): **Pt Demons** (fontos, hogy ezeket először): **EAMA**, **Black Paladins**, **EAMA**, **Rock Demons**: bármilyen halálvarázs, vagy te is lehet ütni őket (csak óvatosan...). Menjünk tovább a következő harcig (előtte gyógyulás stb.).
2. harc (20 **Tarjan Warrior** 10', 10 **Vortexs** 10', 2 **Black Dragon** 50', 1 **Redbeard** 90'): Itt is **DIVA**, és igyekezzünk a **Vortex**-eket elsüllyeszteni (ha nem sikerül az első körben, akkor az szinte biztos vereség), ha 2 **Geomancer** van, akkor a **Tarjan Warrior**-okat is rögtön az első körben, varázsoljon valaki **HEAL**-t, és toljuk odébb a sárkányokat. Aztán **Redbeard**-öt **MEME**/agyonütés módon likvidáljuk, és végül süllyesszük el a sárkányokat is. Innen továbbhaladva teleportálódunk **Tarjan**-ba, ahol dél felé visszajuthatunk a menekülttáborhoz (utolsó lehetőség egy **Remove-ra**), vagy észak felé indulva felkereshetjük **Tarjan**-t. Az utolsó előtti pozícióban gyógyulás és egyebek, majd menjünk délre az illúziófalon keresztül, ahol már szeretettel vár minket **Torgyan** (pardon, **Tarjan**).
3. harc (30 **Rock Demons** 30', 30 **Black Slayers** 20', 2 **High Priestess** 10', 1 **Lorini** 60'): Kezdsnek **DIVA**, és üssük agyon a papnókat, a **Lorini**-t változtassuk kővé, a másik két csapatot toljuk odébb. Ezután lehet választani: 1-1 **EAMA** vagy 2 **NUKE**, és már kész is.
4. harc (30 **Rock Demons** 30', 30 **Black Slayers** 20', 30 **Vampire Lord** 40', 1 **Tarjan** 90' — még jó, hogy nem ebből is 30...): A szokásos **DIVA**, majd toljuk odébb mindenkit (**Tarjan**-t talán nem fontos...). Ezután **PREC** (**Tarjan** részére), egy **EAMA** a **Vampire Lord**-oknak, és a **Rock Demon — Black Slayer** párosra ismét 1-1 **EAMA** vagy 2 **NUKE** (mondjuk az **EAMA** jobb, mert nem halunk bele az unalomba...). **Tarjan**-t majd alintézi a tolvaj.

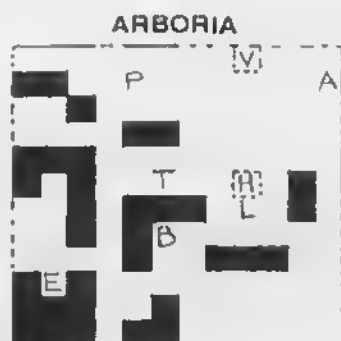
Ha sikerül győzni, akkor szépen megváltozik a valóság körülöttünk, és eljutunk az éterbe, ahol a nemrég elhunyt öregúr találkozik fiatalabb kiadásban, valamint a szintén nemrég elhunyt **Hawkslayer**-rel. Az öreg közli velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk, meg ilyenek, és mivel a régi istenek meghaltak, mi leszünk az új istenek, és ehhez hasonló hülyeségek. Egyszóval: **Congratulations**, megnyertük a játékot.

A TÉRKÉPEK

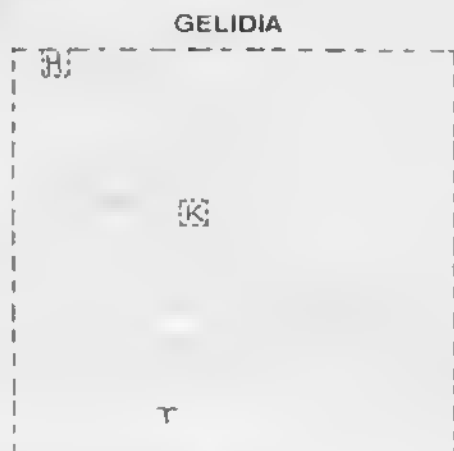
A főhelyszínek térképei:



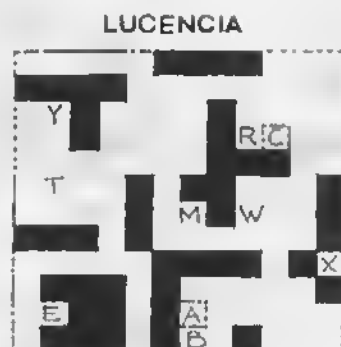
C — Refugee Camp
 T — Scrapwood Tavern
 S — Shrine (Temple)
 E — Entrance to Skara Brae
 A — Teleport spot to Arboria
 G — Teleport spot to Gelidia
 L — Teleport spot to Lucencia
 K — Teleport spot to Ferofist's (Kinestia)
 N — Teleport spot to Nowhere (Tenebrosia)
 B — Teleport spot to Berlin (Tarmitia)
 M — Teleport spot to Malefia



T — Teleport spot to Wilderness; Hawkslayer
 E — Entrance to Ciera Brannia
 B — Arefolia Bush
 A — Acorns
 L — Lake
 P — Festering Pit
 V — Valarian's Tower
 H — Fisherman's Hut



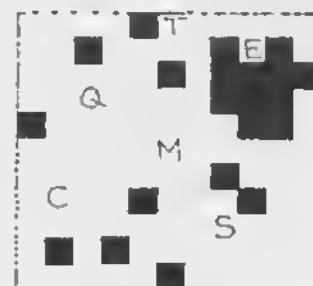
T — Teleport spot to Wilderness
 H — Hut (Outpost)
 K — Ice Keep



T — Teleport spot to Wilderness
 E — Entrance to Celeria Bree
 M — Violet Mountain
 C — Cyanis' Tower

A — Alliria's Tomb
 R — Red Rose Bush
 B — Blue Rose Bush
 Y — Yellow Rose Bush
 W — White Rose Bush
 X — Empty Bush

NOWHERE (TENEBROSIA)

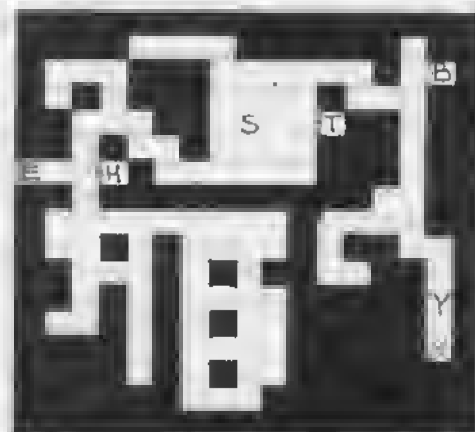


T — Teleport spot to Wilderness
 E — Entrance to Black Scar Towne
 M — Middle of Nowhere
 O — Tar Quarry
 C — Dark Copse
 S — Shadow Canyon

A többi dimenzióba teleportálva labirintusba érkezünk:
 Kinestia (Ferofist's); Tarmitia (Berlin); Malefia (Malefia Level 1); A beszínezett négyzetek fát vagy falat jelentenek.

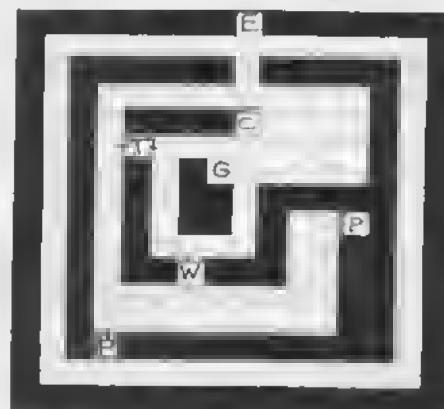
A városok térképei:

SKARA BRAE (WILDERNESS)



E — Entrance/Exit
 H — Storage Hut
 S — Tarjan's Statue
 T — Temple of the Mad God
 B — Review Board
 X — „Teleport” to Y

CIERA BRANNIA (ARBORIA)



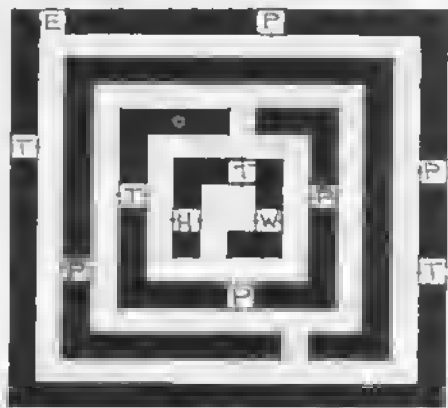
E — Entrance/Exit
 C — Castle of the King
 G — Sacred Grove
 T — Temple
 P — Tavern
 W — Wizard's Guild (GILL)

CELERIA BREE (LUCENCIA)



E — Entrance/Exit
 T — Temple
 P — Tavern
 W — Wizard's Guild (DIVA)
 H — Bard's Hall (Kiel's Overture)

BLACK SCAR TOWNE (NOWHERE/TENEBRÓSIA)



E — Entrance/Exit
 T — Temple
 P — Tavern
 W — Wizard's Guild (NUKE)
 H — Bard's Hall (Minstrel Shield)

Gelidia, Kinestia, Tarmitia és Maletia helyszíneken nincs város

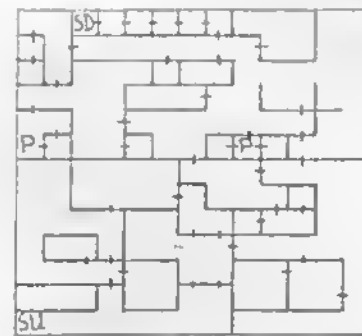
A beszínezett négyzetek üres hazai vagy be nem járható pozíciót jelelnek

A labirintusok térképei:

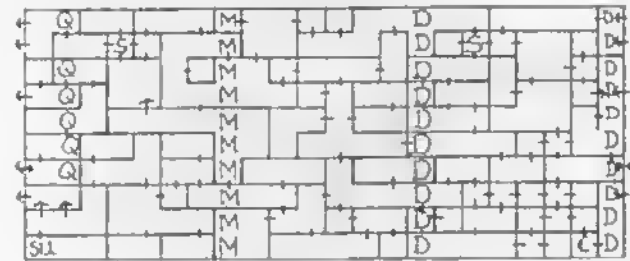
SKARA BRAE:

CATACOMBS

SU — Stairs up to Skara Brae
 SD — Stairs down to Tunnels
 P — Magic increase
 — Door

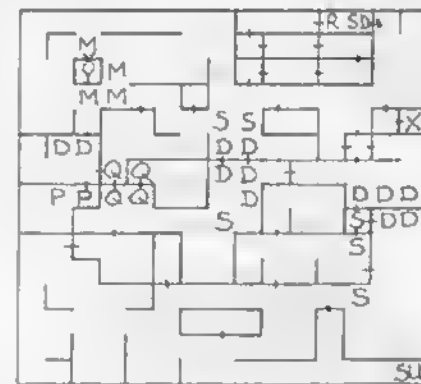


TUNNELS



SU — Stairs up to Catacombs
 D — Darkness
 O — Silence
 S — Spinner
 C — „CHAOS” written in blood
 M — Magic decrease
 — One way path
 — Door

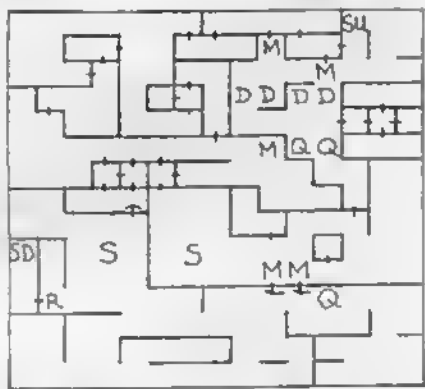
UNTERBRAE LEVEL 1.



SU — Stairs up to Skara Brae
 SD — Stairs down
 D — Darkness
 O — Silence
 S — Spinner
 M — Magic decrease
 P — Magic increase
 X — Teleport to Y
 Y — Magic decrease, anti-magic spot
 R — Question (answer: BLUE)
 — Illusion wall
 — One way path
 — Door

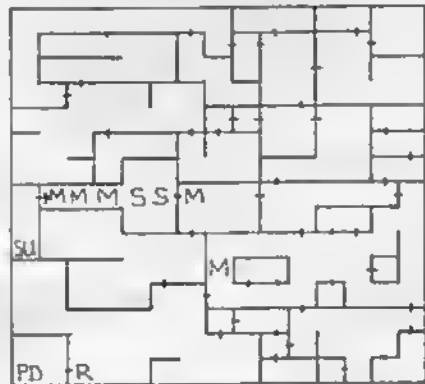
UNTERBRAE LEVEL 2.

SU — Stairs up
 SD — Stairs down
 D — Darkness
 O — Silence
 S — Spinner
 M — Magic decrease
 R — Question (answer: SHADOW)



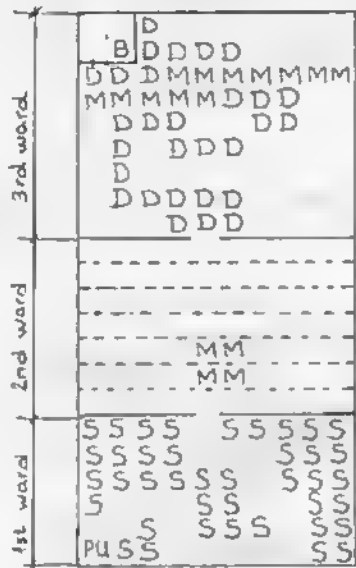
- One way path
- Door

UNTERBRAE LEVEL 3.



- SU — Stairs up
- PD — Portal down
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- R — Question (answer: SWORD)
- One way path
- Door

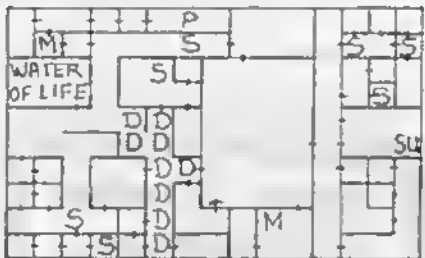
UNTERBRAE LEVEL 4.



- PU — Portal up
- B — Brilhasti + 4 Dark Guards
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- One way path (only north)
- Door

ARBORIA:

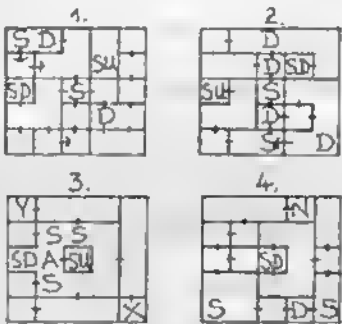
CRYSTAL PALACE (UNDER THE LAKE)



- SU — Stairs up to Arboria
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Door

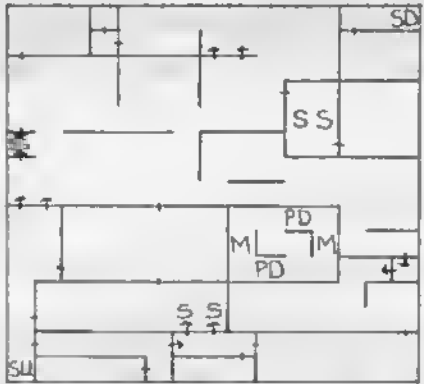
VALARIANS TOWER (LEVEL 1-4)

- SU — Stairs up
- SD — Stairs down (Level 1: to Arboria)
- D — Darkness
- S — Spinner



- X — Teleport to Y
- A — Acorn slot (use Acorn, use Water of Life)
- N — Nightspear
- One way path
- Door

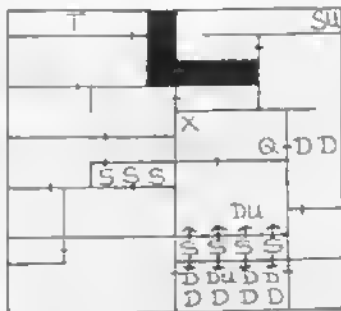
FESTERING PIT LEVEL 1.



- SU — Stairs up to Arboria
- SD — Stairs down
- PD — Portal down
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- One way path
- Door

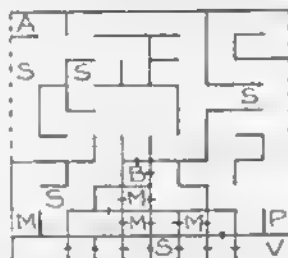
FESTERING PIT LEVEL 2.

- SU — Stairs up
- PU — Portal up
- DU — Portal up + darkness



- D — Darkness
- S — Spinner + darkness
- D — Silence
- X — Cast PHDO (facing west)
- T — Tslatha Garnath
- One way path
- Door

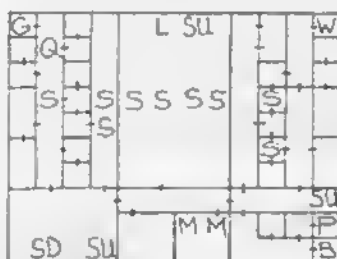
SACRED GROVE



- A — Archway back to Ciera Brannia
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- B — Bowl in Valarian's chest (use Tslatha's Heart, use Water of Life)
- V — Valarian's Bow, Arrows of Life
- Door

GELIDIA:

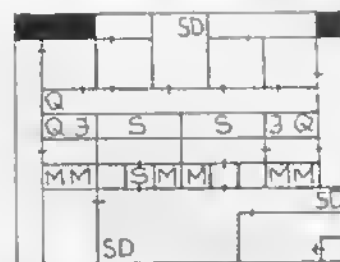
ICE KEEP LEVEL 1.



- SD — Stairs down to Gelidia
- SU — Stairs up + question (answer. ALENDAR or HAWKSLAYER)
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Q — Silence
- L — Black marble slab (use Lenses) + stairs down
- B — Passage to Black Tower (cast MAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI)
- W — Passage to White Tower (cast. LEVI, ANMA, PHDO)
- G — Passage to Grey Tower (cast. INWO, WIHE, FOFO, INVI)
- Door

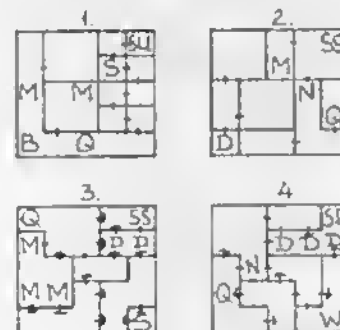
ICE KEEP LEVEL 2.

- SD — Stairs down
- S — Spinner
- Q — Silence



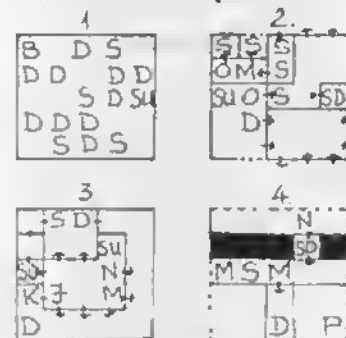
- J — Silence + spinner
- M — Magic decrease
- Door

WHITE TOWER (LEVEL 1-4)



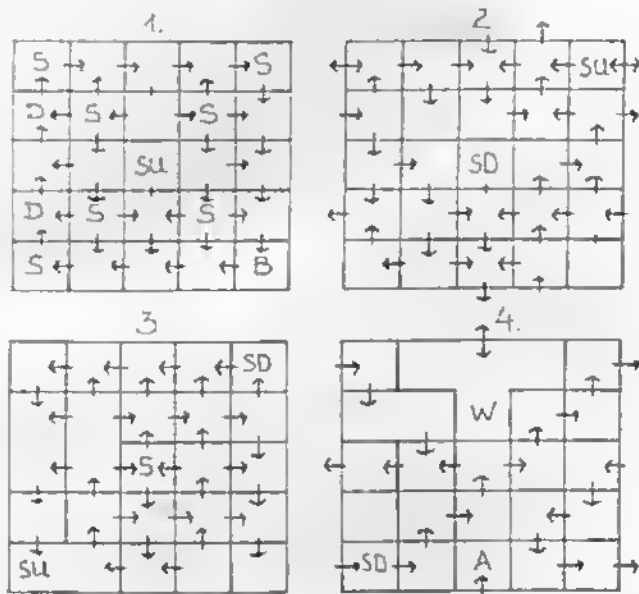
- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- SS — Stairs up and down
- B — Passage back to Ice Keep
- M — Magic decrease
- S — Spinner
- N — Spinner + magic decrease
- O — Silence
- D — Darkness
- W — 6 White Wizards (Crystal Lens)
- One way path
- Door

BLACK TOWER (LEVEL 1-4).



- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- B — Passage back to Ice Keep
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- N — Spinner + magic decrease
- O — Darkness + magic decrease
- D — Darkness
- S — Spinner
- K — Silence + darkness
- J — Silence + spinner
- W — 5 Black Wizards (Black Lens)
- One way path
- Door

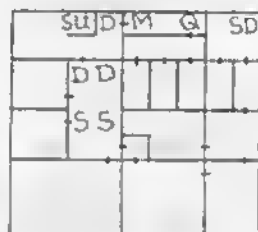
GREY TOWER (LEVEL 1-4)



- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- B — Passage back to Ice Keep
- D — Darkness
- S — Spinner
- A — Cast APAR to get to this spot
- W — 7 Grey Wizards (Smokey Lens)
- One way path
- Door

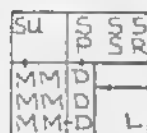
Megjegyzés. A Grey Tower (Gelidia) térképei kétszeres nagyságúak a sok nyíl miatt;

ICE DUNGEON LEVEL 1.



- SU — Stairs up to Ice Keep
- SD — Stairs down
- D — Darkness
- Q — Silence
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- Door

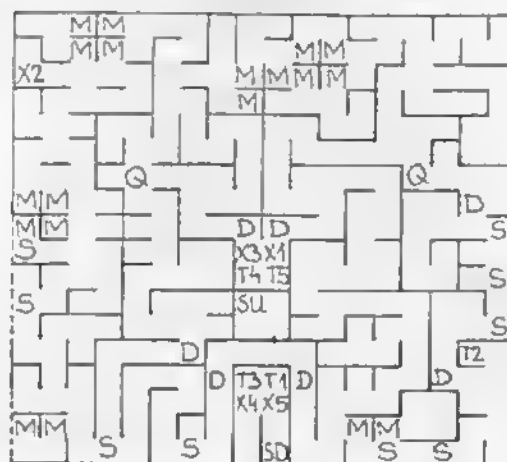
ICE DUNGEON LEVEL 2.



- SU — Stairs up
- D — Darkness
- R — Question (answer ALENDAR or HAWKSLAYER)
- P — Magic increase + spinner
- M — Magic decrease
- S — Spinner
- L — Sphere of Lanatir, Wand of Power
- Illusion wall
- Door

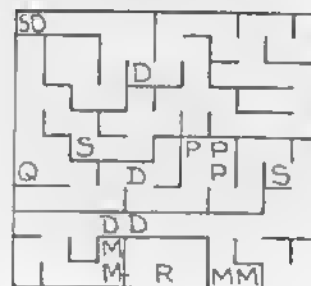
LUCENCIA:

VIOLET MOUNTAIN LEVEL 1.



- SU — Stairs up
- SD — Stairs down to Lucencia
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- Q — Silence
- T1, T2, ..., T5 — Teleport to X1, X2, ..., X5
- Door

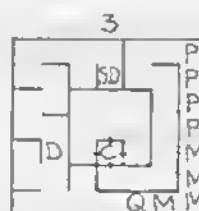
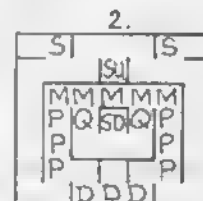
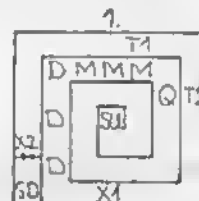
VIOLET MOUNTAIN LEVEL 2.



- SD — Stairs down
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- Q — Silence
- P — Magic increase
- R — Rainbow Dragon, Crystal Key, Dragonblood
- Door

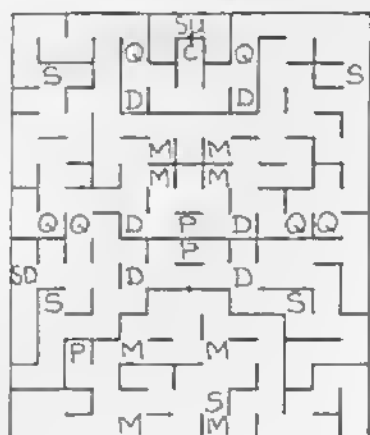
CYANIS' TOWER (LEVEL 1-3)

- SU — Stairs up
- SD — Stairs down (Level 1: to Lucencia)
- T1, T2 — Teleport to X1, X2



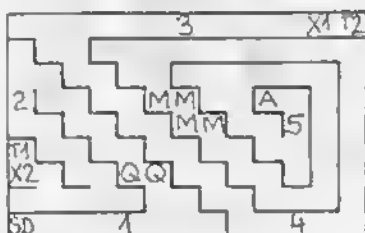
D — Darkness
 S — Spinner
 M — Magic decrease
 P — Magic increase
 Q — Silence
 C — Cyanis (cast FLAN), Magic Triangle
 X1 — Spinner
 — Locked door (use Crystal Key)
 — Door

ALLIRIA'S TOMB LEVEL 1.



SU — Stairs up
 SD — Stairs down to Lucencia
 D — Darkness
 S — Spinner
 M — Magic decrease
 P — Magic increase
 Q — Silence
 C — Crystal (use Magic Triangle)
 — Door

ALLIRIA'S TOMB LEVEL 2.



SD — Stairs down
 1 — Give woman White Rose
 2 — Give woman Blue Rose
 3 — Give woman Red Rose
 4 — Give woman Yellow Rose
 5 — Give woman Rainbow Rose
 M — Magic decrease
 D — Silence
 T1, T2 — Teleport to X1, X2
 A — Crown of Truth, Belt of Alliria

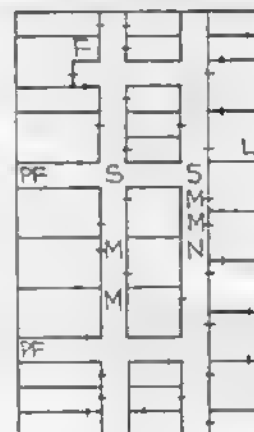
KINESTIA:

FEROFIST'S

T — Teleport spot to Wilderness
 S — Spinner
 H — Hawkslayer, question (answer: ICEBERG)
 PB — Passage to Barracks
 PQ — Passage to Private Quarters
 PW — Passage to Workshop
 — Door

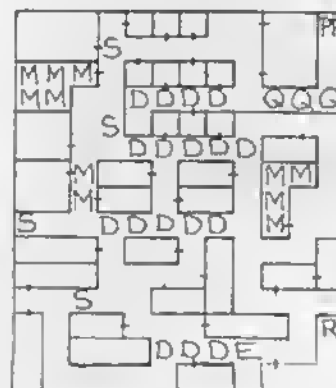


PRIVATE QUARTERS



PF — Passage back to Ferofist's
 S — Spinner
 M — Magic decrease
 N — Spinner + magic decrease
 F — Ferofist
 L — Left Key
 — Door

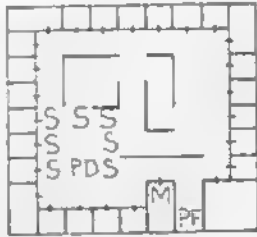
BARRACKS



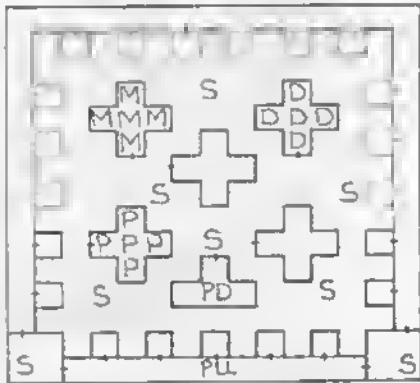
PF — Passage back to Ferofist's
 D — Darkness
 S — Spinner
 E — Spinner + darkness
 Q — Silence
 M — Magic decrease
 R — Right Key
 — Door

WORKSHOP

- PF — Passage back to Ferolist's
- M — Magic decrease
- S — Spinner
- PD — Spinner + locked portal down to Urmech's Para (use Right Key (18), use Left Key (15))
- Door

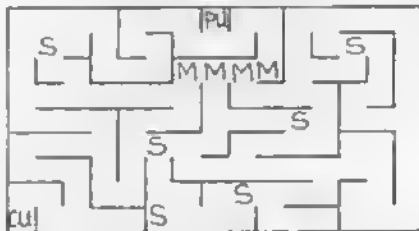


URMECH'S PARA



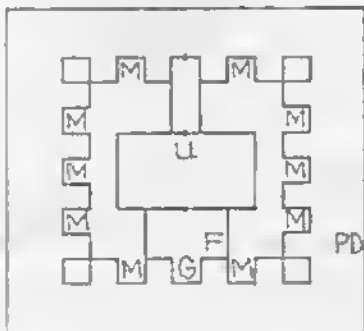
- PU — Portal up to Workshop
- PD — Portal down to Viscous Plane
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- Door

VISCOUS PLANE



- PU — Portal up to Urmech's Para
- CU — Ceiling up to Sanctum
- S — Spinner
- M — Magic decrease

SANCTUM

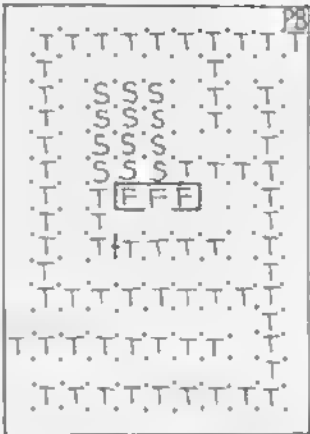


- PD — Portal down to Viscous Plane
- M — Magic decrease
- U — Urmech
- G — Urmech's Machine (create Geomancer)
- F — Ferolist's Helm, Hammer of Wrath
- Door

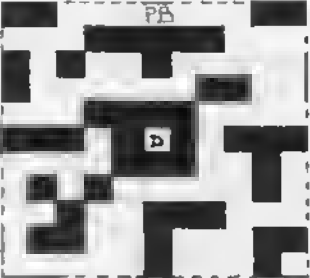
TENEBROSIA:

TAR QUARRY

- PB — Passage back to Nowhere
- F — Tar fountain
- T — Trap, magic decrease, hit decrease, stuck
- S — Spinner, trap, magic decrease, hit decrease, stuck
- Door

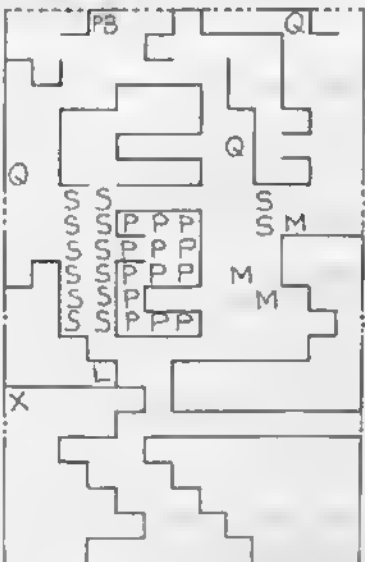


DARK COPSE



- PB — Passage back to Nowhere
- D — Shadow Door

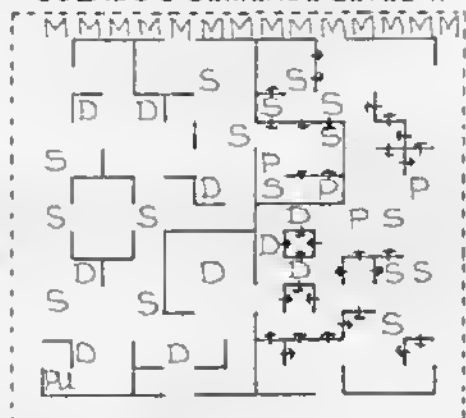
SHADOW CANYON



- PB — Passage back to Nowhere
- S — Spinner

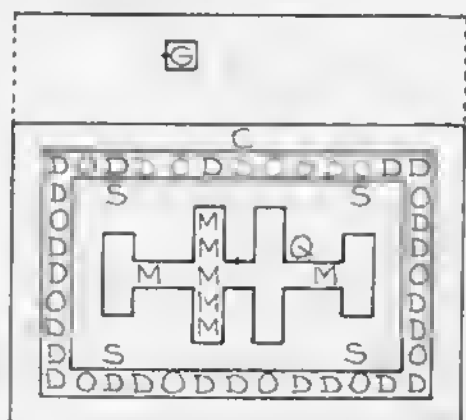
M — Magic decrease
P — Magic increase
D — Silence
X — Cast WAWA (facing west)
L — Shadow Lock

SCEADU'S OEMENSE LEVEL 1.



PU — Portal up to Nowhere
PD — Portal down
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
— One way path

SCEADU'S DEMENSE LEVEL 2.

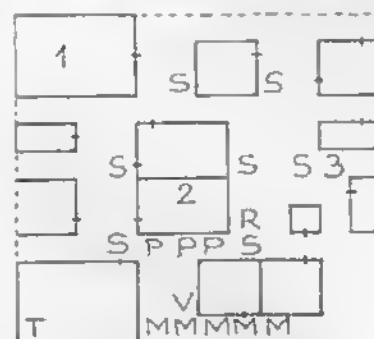


PU — Portal up
D — Darkness
O — Darkness + magic decrease
S — Spinner
M — Magic decrease
C — Cast PHDO or WAWA (facing north)
O — Silence
G — Sceadu + Sceadu's Cloak, Helm of Justice
— Door

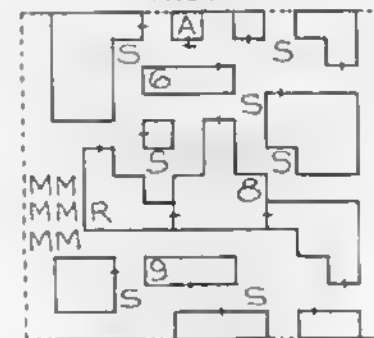
TARMITIA:

BERLIN

T — Teleport spot to Wilderness
1 — Teleport to Rome
2 — Teleport to Nottingham
3 — Teleport to Wasteland
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
V — Voice whispers: ARES
R — 2 questions (answers: TYR, WERRA) — teleport to Tarmitia (Werra's Joint)
— Door

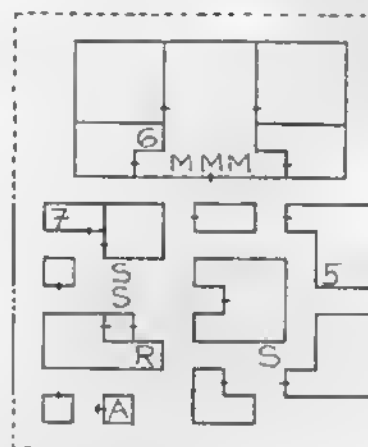


TROY



6 — Teleport to K'un Wang
8 — Teleport to Rome
9 — Teleport to Hiroshima
S — Spinner
M — Magic decrease
A — Arrival from Hiroshima (R), voice whispers: SVARAZIC
R — Question (answer: ARES) — teleport to Nottingham
— One way path
— Door

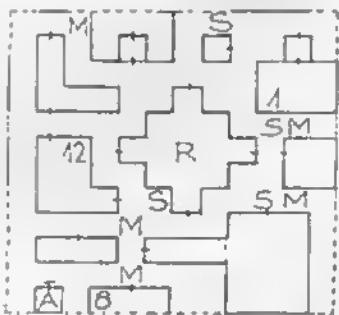
K'UN WANG



5 — Teleport to Wasteland
6 — Teleport to Troy
7 — Teleport to Stalingrad
S — Spinner
M — Magic decrease
A — Arrival from Rome (R), voice whispers: SUSA-NO-O
R — Question (answer: YEN-LO-WANG) — teleport to Wasteland
— One way path
— Door

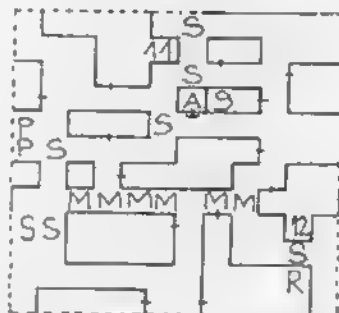
ROME

1 — Teleport to Berlin
8 — Teleport to Troy
12 — Teleport to Hiroshima
S — Spinner
M — Magic decrease



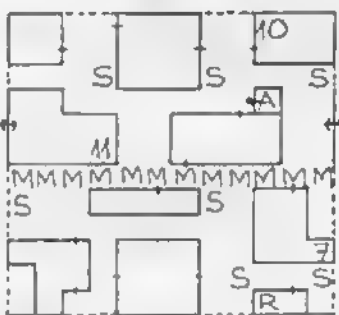
- A — Arrival from Stalingrad (R), voice whispers. ST. GEORGE
- R — Question (answer: MARS) — teleport to K'un Wang
- One way path
- Door

HIROSHIMA



- 9 — Teleport to Troy
- 11 — Teleport to Stalingrad
- 12 — Teleport to Rome
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- A — Arrival from Wasteland (R), voice whispers. TYR
- R — Question (Answer: SUSA-NO-O) — Teleport to Troy
- One way path
- Door

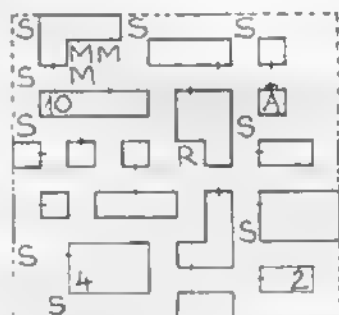
STALINGRAD



- 7 — Teleport to K'un Wang
- 10 — Teleport to Nottingham
- 11 — Teleport to Hiroshima
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- A — Arrival from Nottingham (R), voice whispers: SDIABM
- R — Question (answer: SVARAZIC) — teleport to Rome
- One way path
- Door

NOTTINGHAM

- 2 — Teleport to Berlin
- 4 — Teleport to Wasteland
- 10 — Teleport to Stalingrad
- S — Spinner



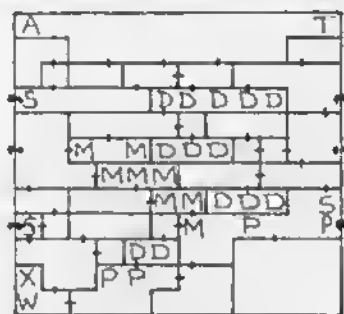
- M — Magic decrease
- A — Arrival from Troy (R), voice whispers: YEN-LO-WANG
- R — Question (answer: ST. GEORGE) — teleport to Stalingrad (A ST. után es a GEORGE előtt ne felejtünk el egy SPACE-t is elhelyezni!)
- One way path
- Door

WASTELAND



- 3 — Teleport to Berlin
- 4 — Teleport to Nottingham
- 5 — Teleport to K'un Wang
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- A — Arrival from K'un Wang (R), voice whispers: MARS
- R — Question (answer: SDIABM) — teleport to Hiroshima
- One way path

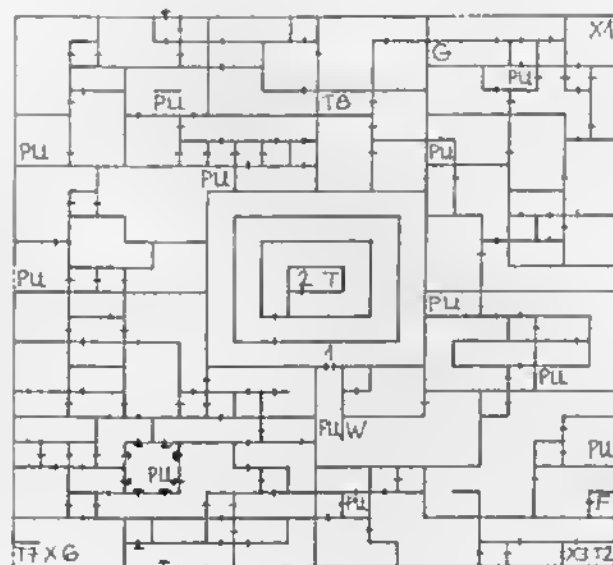
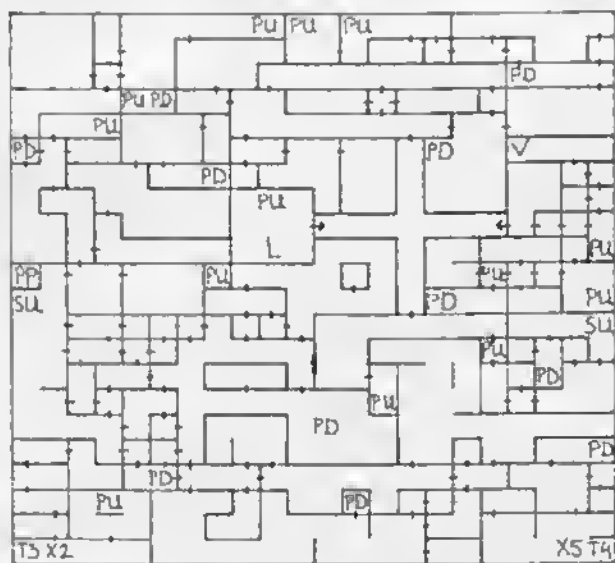
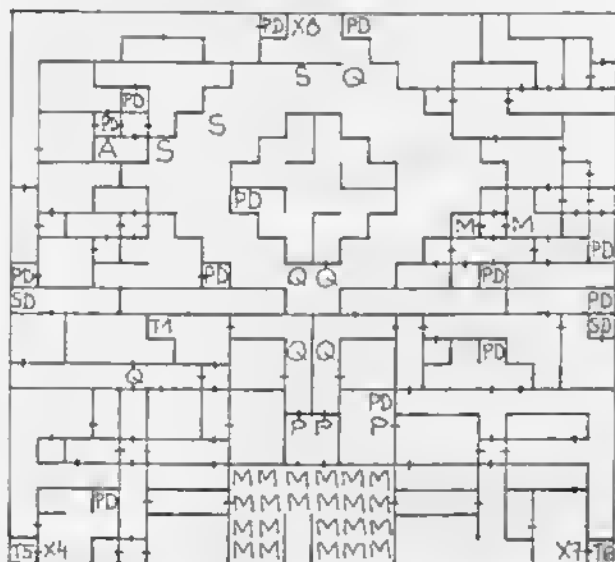
TARMITIA (WERRA'S JOINT)



- A — Arrival from Berlin
- T — Teleport to Wilderness
- D — Darkness
- S — Spinner
- M — Magic decrease
- P — Magic increase
- W — Werra, then 6 Black Slayers
- X — Werra's Shield
- Door
- Door

MALEFIA:

MALEFIA (LEVEL 1-3)



TARJAN



- A — Arrival from Matelia Level 3
- T — Teleport to Wilderness
- M — Magic decrease
- P — Magic Increase
- Q — Silence
- H — Hit decrease
- 3 — Tarjan — battle 3, battle 4
- Illusion wall

A beszínezett négyzetek elérhetetlen pozíciókat jelentenek.
A láthatatlan falakat nem jelöltük külön, ha valaki nem hisz a térképnek, az Automap-pel könnyen ellenőrizheti.

BERHELÉS (C64)

Bár nagyon ellene vagyunk a berhelésnek, a játék két pontján rengeteg időt spórolhatunk meg vele (az elején a varázslók fejlesztése, valamint a vége felé a Geomancer(-ek) fejlesztése). Tapasztalataink szerint a program néha kissé furcsán reagál a berhelt adatokra, az XP berhelése viszont mindig problémamentes (úgy tűnt, a berhelt tárgyakra is furcsán reagál, így ha a tárgyleírásban van valami hiba, az valószínűleg ennek tudható be — berhelés nélkül ugyanis nem tudtuk volna minden különleges tárgyat jellemezni). Így célszerű csak a karakterek tapasztalatát módosítani (vigyázat, ha a varázsló osztályt vált, XP-je 0 lesz!) Az XP tárolása 4 byte-on történik:

• A memóriában (cartridge ajánlott):

1. karakter: \$3e15-\$3e18
2. karakter: \$3e95-\$3e98
3. karakter: \$3f15-\$3f18
4. karakter: \$3f95-\$3f98
5. karakter: \$bf15-\$bf18
6. karakter: \$bf95-\$bf98
7. karakter: \$1f95-\$1f98

• Lemezen:

- 1.: Track 28, Sector 09, Pos \$15-\$18
- 2.: Track 28, Sector 09, Pos \$95-\$98
- 3.: Track 28, Sector 02, Pos \$15-\$18
- 4.: Track 28, Sector 02, Pos \$95-\$98
- 5.: Track 28, Sector 13, Pos \$15-\$18

- TB — Teleport spot to Wilderness
- S — Spinner
- Q — Silence
- M — Magic decrease
- P — Magic Increase
- PU — Portal up
- PD — Portal down
- PP — Portal up and down
- SU — Stairs up
- SD — Stairs down
- T1, T2, ..., T8 — Teleport to X1, X2, ..., X8
- V — Valarian's Statue
- L — Lanatir's Statue
- A — Alliria's Statue
- F — Ferofist's Statue
- G — Scedu's Statue
- W — Werra's Statue
- H — Hawkslayer's Body + Strifespear
- X8 — Portal down
- T — Teleport to Tarjan
- 1 — Battle 1
- 2 — Battle 2
- Faint door outline (Door after freeing the 6 Gods' souls)
- One way path
- Door

6.: Track 28, Sector 13, Pos \$95-\$98

7.: Track 28, Sector 06, Pos \$15-\$18

Ha valakinek pechje van, és nem itt tárolódnak az adatok, az megkeresheti őket a védelemnél ismeretett módon.

Mondjuk célszerű csak az éppen szükséges értéket beírni, hogy ne legyen a parti túl erős, maradjon izgalom is a játékban. Másrészt a játék elején mindenképpen kell valamennyit harcolni, hogy normális tárgyakat találjunk.

A legtöbb játékos odáig eljut a játékban, hogy kinyírja *Brilhasti*-t, csinál egy *Chronomancer*-t, és menne *Arboria*-ba. *Twilight Copse* nevű hely ugyan nincs, de van egy csendes kis illet egy helyen a fák között, ahol viszont néhány fogalom fontossági sorrendje iránt érdeklődik a program. Ez lenne a védelem. Előhívása a következő:

- Ha valakinek ugyanaz a verzió van meg, mint nekünk, akkor fog egy lemezmonitort (akármilyen megteszi, csak szerkeszteni lehessen benne), betölti a 9. track 14. sector-át, és a következő pozíciókba 234-et (\$ea) ír: 230,231,235,236,241 (\$e6,\$e7,\$e8,\$e9,\$f1), és már kész is. A verzió ellenőrzéséhez itt van pár sor adat:

e0: 7d e8 00 20 1a 73 b0 0a

a8: 20 f2 a9 b0 05 38 6e e8

f0: 7a 60 20 07 74 f5 df 40

Bonyolultabb a helyzet, ha valamilyen oknál fogva a lemez másképp van szervezve, ekkor meg kell keresni az illető pozíciót. Legegyszerűbb a következő módon:

- Betöltünk egy egész oldalas másolt (nem kell nibbler), és elkezdünk másolni. Az első menet (csak olvasás!) után freeze (akinek nincs cartridge-e, annak lesz egy segédprogram), monitor és h0000ffff43424d, majd hxxxxffffb00a20 (xxxx az elsőre megtalált cím). A kapott címből vonjuk ki az elsőre talált címet (xxxx), a kapott szám yyyy, ezt osszuk 256-tal. A kapott szám tízrészének 256-szorosa a szektoron belüli pozíció. Az előző hányados egészrészét osszuk el 21-gyel, az így kapott szám egészrészéhez adjuk hozzá az adott menet kezdőtrack-jének számát, ez a track száma. Mivel a legtöbb másoló nem sorban olvassa be a szektorokat, a sávon belül egy lemezmonitort meg kell keresni a szektort (segít a fenti táblázat). Nehéz lesz...

- Ha az első menet után nem találunk semmit, akkor folytatjuk a másolást (lehet, hogy előtről kell kezdeni...), és próbálkozunk a 2., majd a 3. olvasás után is, itt azonban figyelniünk kell a sávonkénti szektorszámra is (1-17: 21, 18-24: 19, 25-30: 18, 31-41: 17), valamint célszerű tudni, hogy a 2. és a 3. menet melyik track-től kezdődik (jobb híján számoljuk meg az első menetben a track-váltást jelző kattánásokat, adjunk a számhoz kettőt, ettől a track-től kezdődik a második menet. Hasonló elven számítható a 3. menet kezdősávja is). Ha a keresés során egyik esetben sem találtuk meg a keresett számhármast, az nagy pech, mert akkor az valami extra verzió lehet.

Mivel a fenti leírás kissé nehezen követhető, itt egy konkrét példa:

Az első menet után h0000ffff43424d → 1800 (ez a három keresendő byte ugyanis az 1. track 0. sectorának első 3 pozíciója), h1800ffffb00a20 → nincs eredmény. A második menet a 12. track-kel indult, utána h1800ffffb00a20 → e867, \$e867=59495, \$1800=6144, 59495-6144=53351.

53351/256 = 208,40234, a tízrész 256-szorosa 0.40234*256 = 103, tehát a sávon belül a pozíció 103 (\$67) (mellesleg a legtöbb másolónál a kezdőcím első byte-ja 0, ilyenkor a pozíció a talált cím — itt \$e867 — első byte-ja). Az egészrész 208, ez már a 17. track után van (6*21 = 126, ha ennél kisebb lenne, akkor lenne 12-17 között), 208-126 = 82, 82/19 = 4,3157895, az egészrész 4, így a track száma 6+4+12 = 22. Tehát a keresett adat ebben a példában a 22. sáv egyik

szektorának a 103-as (\$67) pozícióján van (ellenőrizhető az előző táblázattal, amely adatai ez esetben \$61-nél kezdődnek).

Akinek nincs cartridge-e, annak hasznos lehet a következő program:

```
10 for a=0 to 84: read b: poke 828+a, b: c=c+b: next a
20 if c=11559 then print "ok": goto 32
30 print "hiba!": end
32 open 1,8,1,"@:seeker": print #1,chr$(60):chr$(3):
35 for a=0 to 84: o$=chr$(peek(828+a)): print #1,o$:
38 next a: close 1: end
40 data 120,173,17,208,141,255,3,169
50 data 0,141,17,208,169,52,133,1
60 data 169,8,133,173,160,0,133,172
70 data 177,172,201,176,208,20,230,172
80 data 177,172,201,10,208,8,230,172
90 data 177,172,201,32,240,16,169,0
100 data 133,172,200,208,227,230,173,165
110 data 173,208,221,76,125,3,238,32
120 data 208,169,55,133,1,173,255,3
130 data 141,17,208,88,165,173,141,254
140 data 3,140,253,3,96
```

Ez a program egy 'seeker' nevű rutint ment ki a lemezre. **Használata:**

Kezdjük másolni, az első menet után reset, be kell tölteni a rutint, majd:

poke855,67: poke863,66: poke871,77: sys828

Ezután printpeek(1022), az eredmény a másoló által használt terület kezdőcímének felső byte-ja (nézzük meg az 1021-es címen az alsó byte-ot is, ha nem 0, akkor később ezt is te kell vonni). Ezután vissza kell tölteni a rutint, poke845, (az első felső byte), majd sys828 (ha a felső byte 0, akkor vagy \$0800 a kezdőcím, akkor nem kell poke845,8; vagy keressünk másik másolót).

Ezután printpeek(1021)+peek(1022)*256, ebből le kell vonni a kezdőcímet (felső byte*256 + az esetleges alsó byte). Az így kapott címmel (yyyy) végzendő teendőket tépd feljebb. Ha a 2. vagy a 3. menetben van csak eredmény, akkor mindig reset és az előbb leírtak (természetesen a kezdőcím-megállapítás nem kell), a másolást persze mindig előlről kell kezdeni. (Ha valaki esetleg másra is akarná használni a keresőt, annak itt van pár cím:

- poke845, (hi) — a keresés kezdőcímének felső byte-ja

- poke855, (a1): poke863, (a2): poke871, (a3) — a keresendő adatok

- sys828 — indítási cím

A program a memória utolsó byte-áig vizsgálódik.)

Nos, ez az „útmutató” kissé bőbeszédű lett, de igyekeztünk úgy leírni mindent, hogy a gépi kódban teljesen jártnak is al tudják távolítani a védelmet.

Akkor most némi közönetnyilvánítás:

- Egyrészt mindenkinek, aki *BT3* anyagot küldött (jó sokan voltak);

- Másrészt külön azoknak, akiknek az anyagát felhasználtuk a leírás elkészítéséhez:

Garai Gergely, Budapest (info tárgyberheléshez, adatok a varázslókról);

Hangya Gábor, Sikiós (a bard adatai, valamint egy rakás térkép — az ő térképeivel ellenőriztük a sajátjainkat);

Horváth András, Zalaegerszeg (néhány varázslat funkciója);

Kóvári János, Hatvan (info tárgyberheléshez);

Most már tényleg vége, és ezzel a *Bard's Tale* témát lezártuk is tekintjük — kivéve, ha közben mégis megjelenne a *Bard's Tale IV.*, bár szerény véleményünk szerint ez aligha fogja gazdagítani a C64-esek gyűjteményét...

• BRYAN

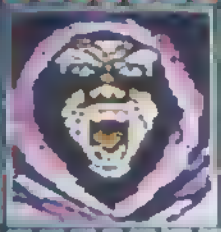
LORDS OF CHAOS (C64)



LORDS OF CHAOS 2 (C64)



BARD'S TALE III. (C64)



Tarian

It shall be a blessing...
I shall be a blessing...
So you shall, you could
not be a blessing...
I shall be a blessing...
I shall be a blessing...
I shall be a blessing...


	Caranon Najere	Storn	Tanis	Tassiahoff	Coldmoon	Reistlin Najere	Fizban
1	111	111	111	111	111	111	111
2	111	111	111	111	111	111	111
3	111	111	111	111	111	111	111
4	111	111	111	111	111	111	111
5	111	111	111	111	111	111	111
6	111	111	111	111	111	111	111
7	111	111	111	111	111	111	111



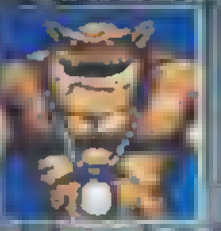
Caranon Najere



Tassiahoff




Storn



P.T. Demons

You still face 3 P.T. Demons, 10%, 2 Rock Demons, 20%, and 20 Black Paladins, 10%.


Will your gallant hand choose to...
I shall be a blessing...
I shall be a blessing...




Caron Troop

20 points of damage!
You still face 3 Green Troopers, 10%, and 1 Husky Soldier, 20%.


Will your gallant hand choose to...
I shall be a blessing...
I shall be a blessing...




Dirt Bags



Clanker




Converter



Scrapwood

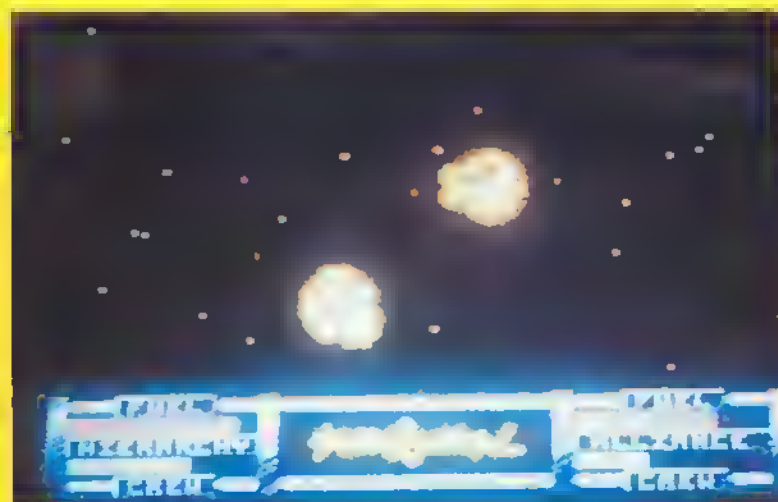
Will your gallant hand choose to...
I shall be a blessing...
I shall be a blessing...



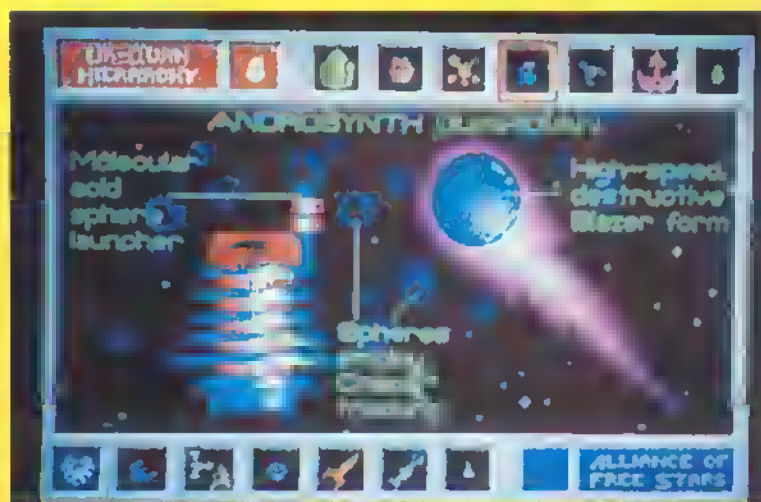
Putrid Zomies

You still face 10...
I shall be a blessing...
I shall be a blessing...

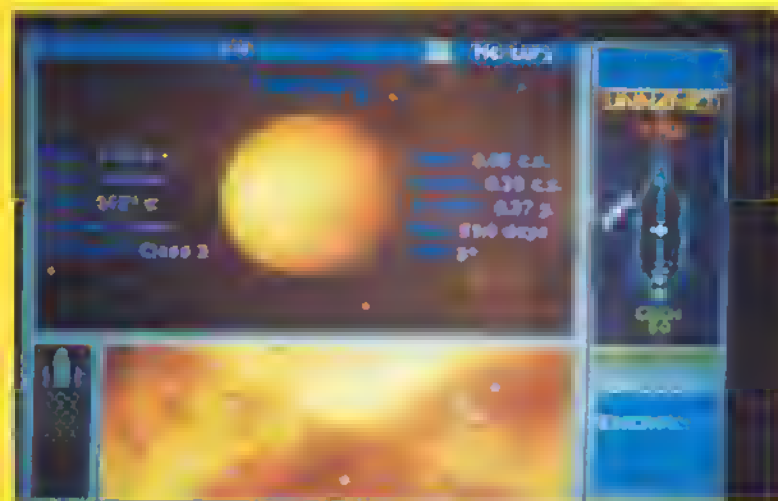
STAR CONTROL (C64)



STAR CONTROL (PC)



STAR CONTROL 2. (PC)



WARLORDS (PC)



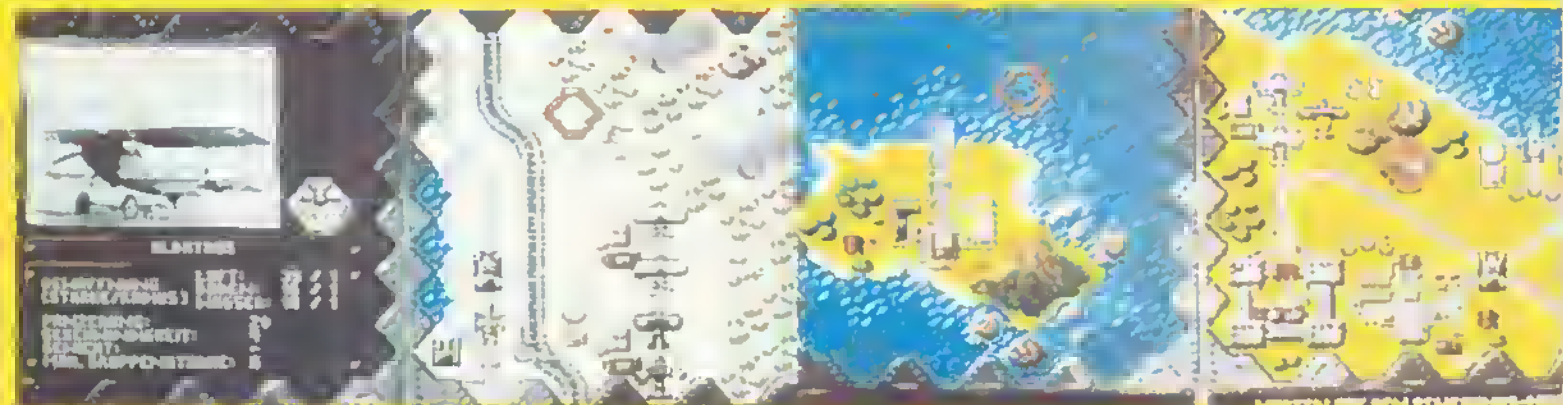
REX NEBULAR (PC)



CONAN THE CIMMERIAN (PC)



HISTORY LINE 1914-18 (Amiga)



Star Control



Akár hiszitek, akár nem ez egy ósregi program, mégis a legjobb ebben a műfajban. Lényeges, hogy az **Accolade** eme nagyszerű úr-stratégijának C64 és PC-s verziója is létezik.

...a XXIII. században két hatalom verseng egymással az egyeduralomért. A jó fiúk csapatát szövetségesnek (**Alliance**), a rossz fiúkéét hierarchiának (**HIERARCHY**) nevezik. Mindkét hatalom fejlett technológiával bír, és mindkét hatalomnak van egy sor — különböző tulajdonságokkal rendelkező — harci űrhajója. A távoli csillagrendszerekből érkező anarchista idegenek — felborítva az Egyesült Galaktikus Szövetség (EGSZ) béketörvényeit, és áttörve az EGSZ peremét — őrlött pusztításba kezdenek. Megkezdődik a harc a galaxisokért...

C64-en a progy mindössze 136 blokk, PC-n a főjátékhoz hozzátartozik egy editor, és pár plusz tile (joy vezérlő, bill. definiáló, installáló segédfile-ok)

Beállítás után a főmenü tárul a szemünk elé. A játékban két fél van: az egyik a **HIERARCHY**, a másik pedig az **ALLIANCE**. Legfelül jobb- és baloldalt a két csapat neve, alattuk az irányítási mód látható (ember, számítógép, robot, vagy ilyen medúzaszerű lény). A középen található oszlopból választhatunk különböző opciókat. Ezek: (felülről lefelé):

PRACTICE: Harc gyakorlása tetszőleges hajókkal. Ha már itt tartunk akkor le is írhatjuk, hogy is zajlik egy ilyen procedura. A megjelenő képernyőn 2 hajót láthatunk. Atul pedig, a lelek hajóinak energiáját. Tűzzel lehet tüzelni. A joy egyes irányai meg a hajó haladási irányait működtetik. Vannak olyan hajók amelyeknél joy hátra funkcióval valamilyen más legyvert működtetünk. A **FUEL** jelzi az üzemanyagot, amr lóvénkor csökken és ha elfogyott akkor várhatunk míg töltődik (ez amúgy a hajó generátorát akarja jelképezni). A másik skála a sérülés jelzi, ha elfogy akkor sajna...

MELEE: A két játékos csak csatában méri össze az erejét. A hajót az OK-lelratú ikonnal választhatjuk ki.

FULL GAME: Stratégiai és harci játék, a **Start New Game**-mel új játék indul, **Load**-ra pedig belőthetünk egy régi állást, erről bővebben ld., később.

SET PLAYERS (PC-n CONTROLS): Játékosok beállítása:

Human: emberi irányítás

Computer: számítógép irányítás

Cyborg: számítógép irányítás a csatákban

Psytron: számítógép irányítás a stratégiában

A következő 3 a nehézségi fokozat, lentől lefelé:

gyenge (kezdő), **közepes** (haladó), **profli**

A computer választásakor géppel játszunk, a többi 2 játékos játék. A **RATING** alatt láthatóak a nehézségi fokozatok. A **Standard** a legkönnyebb az **AWESOME** a legnehezebb, a **Good** valahol a kettő között található. Ha egyik tüllel végeztünk akkor mozgassuk azt fekete bigyót az **OK**-ra, ilyenkor az **ALLIANCE** paramétereit is beállíthatjuk.

QUIT: C64-en egyenlő egy resettel, PC-n vissza a DOS-ba.

A főmenübe bárhonnan az 'F1' lenyomásával térhetünk vissza.

Most ejtsünk néhány szót a játék tolyamán előtorduló különböző űrhajótípusokról:

1. HIERARCHY (piros) csapat hajói:

--- C64, PC ---

ILWROTH

az Űrszekerekből ismen Klingon-ragadozó
lúzerő, nagy
páncélzat: közepes
különleges fegyver: láthatatlanság
közelharcra alkalmas

UMAGH

rádioaktív felhőt sugároz maga elé, ez feltöri a lövedékeket
tűzerő: nagy
páncélzat: rendkívül gyenge
különleges fegyver: hátratele és tud repülni
közelharcra alkalmas

UR OUAN

kis automata cirkálókat bocsát ki magából, melyek az ellentélt hamar szitává lövik
tűzerő: nagy
páncélzat: erős
különleges fegyver: köverő gómb, amely megközelelt az ellenséges hajót és sortűzet lö ki rá.
Az egyik legjobb hajó, könnyű vele csatát nyerni.

ANDROSYNTH

tűzerő: közepes
páncélzat: gyenge
különleges fegyver: sebezhetetlenné tud alakulni
a fegyvere követő-lövedék, ezért távoli harcra is alkalmas.

--- PC ---

SPATHI

pókszerű, gyors vataini
sorozatokkal támad
kis célkövető rakétákat bocsát ki magából

VUX INTRUDER

lézerrel támad
spórákat dobál, amik az ellentéltre ragadva lassítják azt

2. ALLIANCE (kék csapat) hajói:

--- C64, PC ---

EARTHING

az Űrszekerekből ismert jellegzetes földi hajó
tűzerő: közepes, célkövető nukleáris rakéták
páncélzat: közepes
különleges fegyver: vonzósugár, amelyik bénítja az ellentélt
fegyver: követőraéta, ezért távoli harcra is alkalmas.

MYCOON

célkövetős tűzgolyókkal támad
tűzerő: erős
páncélzat: közepes
különleges fegyver: nincs
fegyver: rendkívül erős „követőbuborék”

YEHAT

közepes, amolyan sarkanyrepülő
tűzerő: gyenge, sorozatokkal lö
páncélzat: közepes
különleges fegyver: erőtérpajzs, egy mindent kibíró energiaharangot von maga köré másodpercek alatt

CHENJESU

lassu kristályhajó, kristálytombokkal támad
tűzerő: nagy
páncélzat: erős
különleges fegyver: MYCON „követőbuborék”
nehéz vele csatát nyerni!

--- PC ---

MMRAHAM

2 sebességgel képes naladni
harcban lassú, lézertel támad
utazóként gyors, célkövetőkkel harcol

AIRLOW

kis piszok, nagyon gyors, célraállító lezere van
a bolygó gravitációja nem hat rá
teleportálni tud

SYREEN

közepes, apró lövedékekkel támad
az ellenségreől kis villogó pontok formájában leszívja a pajzsot

SHOFTIXI

gyors, gyenge kis hajó
apró lövedékekkel támad
ön- és ellentélmegsemmisítő szerkezet

Válasszuk a **FULL GAME** opciót.

A játék két részből áll:

1. stratégia
2. csata

Amikor elindítjuk a játékot, akkor felül látható a csillagtérkép a csillagbázisokkal (**starbase**) Jobb oldalon 3 ablak tekint ránk. Az elsőben van a pénzünk (**starbuck**), ami adózással növelhető. Ugyanebben az ablakban vannak azoknak a hajóknak a nevei és árai amelyek megvásárolhatóak lesznek. A következőekben vannak a már megvásárolt hajóink. Ha egy kör elkezdődik akkor mindig innen kell kiválasztani azt, amelynek parancsot akarunk adni. A harmadik ablakban látható a menü. A választható pontok mindig sötét színűek. Egyébként nincs minden utasítás egyszerre benne. A játék közben C64-en az 'S' megnyomása: mentés, ilyenkor meg kell adni a file nevet.

A játék megnyeréséhez mindkettőben győzedelmeskednünk kell. Kezdjük az egyszerűbbel, vagyis a csatával: ez akkor alakul ki, ha a stratégiai résznél egy olyan bolygóra lépünk, ahol ellenséges űrhajó található. Cél: az ellentélt elpusztítása. Ha ketten játszunk egymás ellen, akkor az egyik Joystickkal (Port 2), a másik (sajnos) gombokkal irányít. Amíg a PC-n ez esetben mindketten játszhatnak a billentyűzetről is. Az egyik játékosnak persze Joy segítségével az irányítás egyszerűbb:

1. játékos:

C64-en csak joy

Fel: előre (gyorsítás)
Balra: balra forgás
Jobbra: jobbra forgás
Le: különleges fegyver
Tűzgomb: tűz

PC-n joy, vagy billentyűzet:

előre (gyorsítás): numerikus '8'
balra forgás: numerikus '4'
jobbra forgás: numerikus '6'
különleges fegyver: 'ENTER'
tűz: 'CTRL'

2.játékos:

C64-en billentyűzettel:

előre (gyorsítás): 'SHIFT'
balra forgás: 'X'
jobbra forgás: 'C'
különleges fegyver: '='
tűz: 'RETURN'

PC-n billentyűzettel:

előre (gyorsítás): 'W'
balra forgás: 'A'
jobbra forgás: 'D'
különleges fegyver: 'SHIFT'
tűz: 'SPACE'

Most pedig nézzük részletesebben a stratégiai részt:

Jobb oldalon, első legialap:

legtelső: pénz mennyisége

Alatta az építhető hajók neve és az ára. Pénzt egyébként bányászásból szerezhethetünk

középső téglalap: a birtokunkban lévő hajók:

STARBASE: bázis, itt építhetünk új hajókat. Innen választhatjuk ki azt a hajót, amelyiket használni akarunk, hogy mire, azt az alsó téglalapról választhatjuk ki.

BUILD: Ezzel építhetünk új hajókat (Csak a STARBASE-nél használható). Választása után ki kell jelölnünk az építendő hajót. Majd mindenki leteszteli a hajónkat. Minden hajónak van valami előnye és hátránya is.

MOVE: A kijelölt hajót mozgathatjuk a környező bolygók valamelyikére.

A harmadik sorban mindig más felirat látható, ezek lehetnek

1. **DEAD:** Halott bolygó. Ez soha sem választható, csak megerősíteni lehet.
2. **MINE:** Bányászás, ezzel tudjuk a pénzünket gyarapítani, aminek a maximális mennyisége 99. Általában 2-3 kór múlva bányásszák ki a nyersanyagokat.
3. **COLONIZE:** Gyarmatosítás (élő bolygók leigázása). Ezzel tudunk egy bolygót kolonizálni, ami természetesen nekünk fog adózni.
4. **RECRUIT:** Sérült hajóink megjavítására szolgál. Ez csak akkor lehetséges ha már a bolygót kibányásztuk.

A negyedik sorban két felirat lehetséges

1. **FORTIFY:** Bolygó megerősítése, erőd létesítésével. Az ellenfél ezt csak ostrommal tudja meghódítani. A megerősített bolygókat a térkép villogó négyzetekkel jelzi.
2. **BESIEGE:** Ostrom. Ez a pont akkor jelenik meg ha az egyik hajónk ellenséges bolygón van. Ezzel támadhatjuk a bolygó erődet. Legalább 2 hajó kell egy bolygó elfoglalásához.

ötödik sor: **PASS:** a lépés joga az ellenfélre.

végül: **SCUTTLE.** önmegsemmisítés, ha már annyi hajónk van hogy megtalt a középső ablak, akkor ezzel a ponttal elpusztíthatunk egy hajót.

A játék körökre van osztva, amiben minden fél 3-szor léphet, PC-n 9 küldetést kell teljesítenünk, de újabb scenario-k is készíthetők.

- 1) **Starbucks** — Egy árva hajóval ütközünk bele egy ellenséges űrbázisba. A lényeg, hogy nem szabad megvárni, míg a bázis hajók tömkelegét küldi ránk, hanem a lehető leggyorsabban el kell pusztítani.
- 2) **First Encounter** — Egy szövetségi bányászegység összeütközik egy ellenséges rombolócsapattal. Mindkét oldalnak erődtímenyeket kell építenie és terjeszkednie kell az űrben.
- 3) A szövetségesek egy Sholixti-k által lakott kolóniát kell megvédelmeznük a rátörő hierarchistáktól.
- 4) **Escalation** — Mindkét félnek egy felfedezés alatt álló szektorban a semmiből kell felépíteni egy flottát.
- 5) **Art of War** — A felek egyenlő eséllyel indulnak...
- 6) **Onslanger** — Hat nagyerejű romboló közeledik egy szövetséges kolónia felé.
- 7) **Total War** — A cím magaért beszél.
- 8) **Proving Ground** — A Szövetségnek egy bányász szektor kell ottalmaznia.
- 9) **Counter Attack** — A hierarchia által birtokolt Draco-rendszerben a Szövetséggel egy végső győzelemre készülünk...

Az üzenetek:

XY MINE OPERATING. egy bolygón befejeződnek a bányamunkálatok.

XY STAR FORTIFIED; egyik bolygón elkészült az erőd.

XY COLONY SET UP. valaki kolóniát állított fel.

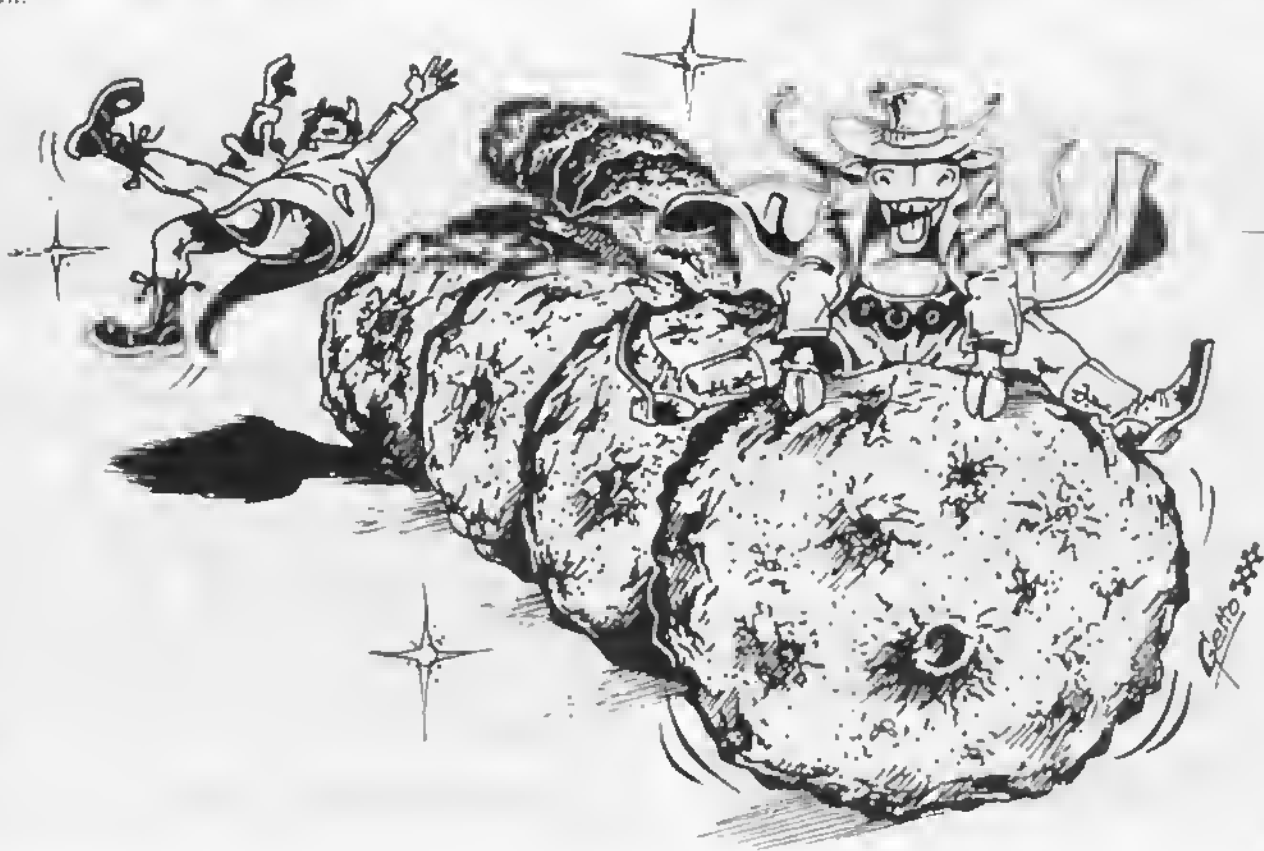
XY MINE/ FORT DESTROYED; a személyzet rendbehozta a hajót.

Ajánlott stratégia:

Először keressünk kolonizálható bolygót. A bázist vegyük körül olyan bolygókkal amelyekeken van erőd. Amikor van elegendő hajónk, elindulhatunk az ellenség bázisa felé, azután mikor elfoglaltuk azt, megnézhatjuk a gyönyörűen megrajzolt belejező képsorokat. (hihi)

Beküldött lippjeiként megathank Balázs Ádámnak Érdre, Gregorik Andrásnak Budapestre, és Vedelek Tamásnak Bajára.

• CoVboy



Star Control 2



Nagyon kellemes játékról van szó! A hang bombasztikus, a MOD-okat a srécek nagyon jól etalálták! Akik az első részen nagy nehezen átszenvedték magukat, biztos alig várták, hogy ismét lehessen lítani a másikat (na ehhez a párosjátékhoz is jó a digit joy!). Nos, ebben a gamében sokkal több is van eme csilhi-puhin kívül, egyszóval remek stratégiai/lövöldözős játék!

A game azzal kezdődik, hogy zsákmányolva egy idegen űrhajót, és bekukkantva a Föld körül keringő űrállomásra, a parancsnok azzal fogad, hogy szerezzünk már nekik némi tüzelőt, mert éppen haldokolnak...

Bányászatot főként a **Merkur**-on folytathatunk, lévén ásványgazdag bolygó. Lépünk orbitális pályára (mindig közelebb), és ott válasszuk a **SCAN** menüpontot! Ezen belül a **MINERAL** mutatja meg, milyen ásványok vannak a bolygón és kb. mekkora mennyiségben; a **LIFE** pedig az élőlényeket.

Ezen élőlények általában elég cikisek, ha a kis űrhajónkkal találkoznak, mivel HP-nkat (emberelnk számát) erősen csökkentik. Mégiscsak használható ellenük valami: lelőhetjük őket! Ez nagyon hasznos dolog, mert üzletelni tudunk velük...

A bolygókon való bányászatról: erre is a kis landolóegység alkalmas. Mielőtt azonban kilőnénk, a következőket kell összevetnünk:

- A jobb felső ablakban van kiírva: **FUEL USE**. Általában 0.5 és 2 között van. Vill, minél kisebb, annál jobb. Központi jelentősége akkor van, ha több lépésben kívánjuk a bányászatot csinálni, mert annyira rosszak az éghajlati és felszínviszonyok, hogy másodpercenként elkap valami buborék, villám vagy hasonló, ezzel is tovább csökkentve az amügy sem népes legénységet a siklón: és ha ez a legénység (világító LED-ek a bal képernyőn, a sikló-sziluetten) elfogy, az 500 creditű hajóknak lóttek...

- Az ásványok színeit vegyük szemügyre. Színekódok: **MANIFEST/CARGO** menüpont. No persze, a lista alján lévő ésvényokén törjük inkább magunkat; ahol pl. csupa acélszínű minden, oda csak kitűnő időjárású viszonyok mellett érdemes leszállni...

- Az, hogy a bolygó időjárása, illetve felszínének állapota milyen, a forgó bolygó-kép mellett látható: **WEATHER RATING** és az alatta levő számláló. Ha 0, akkor mindenképpen érdemes leszállni, mert nem nagyon esznek majd meg, ha 8, akkor viszont csak akkor szálljunk le, ha pl. vannak rózsaszín-lila ásványok is, ami nagyon valószínű, hogy rendkívül ritka, 26 credit/tonna árú ásvány lesz... Főleg ilyen ésvényokra érdemes koncentrálni, de pl. sugárzó anyagokért vagy nemesfémekért is érdemes lehet leszállni.

Nos, az űrge elmondta, hogy ásványok kellenek neki, ami leginkább a Merkuron van, vagyis Irény a **Merkuri** Szedjünk

össze mindent. Ez valószínűleg csak több lépésben fog menni, mivel a síklő reaktorfogata olyan 40-50 tonna, ezért többször is **DISPATCH**-olnunk kell. Sajna e mi hajónk reaktorfogata is véges: ezt ajánlatos lesz majd további modulokkal bővíteni (500 credit/darab, nem ár). Ugyanez igaz az emberi szállásokra: nem kell annyiszor visszatámasznunk a Földhöz, ha pl. 150-200 emberrel hajózunk ki, és akkor már ezeket nyugodtan feláldozhatjuk a botyók leiszínén. Ezen légénységi modulok ára elég magas, 2000/darab, de szintén megéri!

Még a **STARMAP**-ról kell szólnunk. Nagyon hasznos, ha itt a csillagtérképen **SPACE**-szel kijelölünk egy útvonalat, akkor ezt **ENTER**-rel elküldve **AUTO-PILOT** üzemmódba lépünk: a gép elnavigál a kijelölt naprendszerbe. Persze ez általában baromli sok fuel-be kerül.

A harcokról

Néha elkap egy-egy sötét pont a hipertérben vagy normál térben elcsúsz egy-egy űrhajó. Vannak jobbak, de rosszabbak is. Pl. akik állandóan joy-t nyomnak, azok bivalyerősek, rengeteg védászuk van, de szerencsére nem kell harcolnunk velük. Vannak információ-áruló népek, kék még narancs háttérrel: ezek gyengék; bár áraik (az a 100 rongy az elején kicsit idegesítő volt: ezután kiderült, ezen ezt az infót mérték, ami aztán úgylis közölték: hogy miért kék a háttér) kissé magasnak tűnnek eleinte; de élő cuccokat szívesen elfogadnak! Ha igazi harcra kerül sor, általában válasszuk eleinte a síklőt. A program, ha megadjuk neki, automatikusan irányítja eme síklőt és automatikusan löv is; de persze mindez kézi irányításra is átalítható. Különösen harcoknál előnyös, ha fordulási generátorok vesztünk; ekkor sokkal gyorsabban tudunk majd a nagy űrhajóval fordulgetni, és ha még veszünk egy csomó legyvert is, az még külön öröm

Nos, az előbb a nélkülözö föld-bázisról beszéltünk. Ha visztünk nekik némi cuccot, a srác kibóki, e Holdon is van egy elnyomó bázis: gyérünk oda! **SCAN-ENERGY**, oda szálljunk le! Mint kiderül, már régóta elhagyták...

Innentől kezdve a proggy elég könnyen végigjátszható, ezért némi hint:

Prokyon: 2: bázis (chmmr- lej) chenjesu+mmrnhm — ennek a két lejnek e kereszteződéséből jön majd létre a chmmr, ami le tudja győzni azokat a la**okat. Ehhez kell az energiaátadó. Ez a **MYCON**-oknál van; Betelgeuse **SYREEN**-lej. Ők blznak meg (előtte el kell menni az **EPSYLON CAMELOPAR-DALIS**:1-re, van egy **VAULT**, barlang, utána irány a **SYREEN**-ek, majd **Bete Copernicus**. Tojás valahol (pl. belül). Két tojást (Valehol errelele kell e két tojás): ezeket el kell vinni a **SYREEN**-eknek, most mondják el azt, hogy hogyan cseljük el az ellenséget: irány a **MYCON** bázis, elmegy az egész kóce-ráj a lencba...

Lesz egy cucc, amit össze kell pakolászni; a pontos koordináták:

Zoqfotpic = 400, 543 7

lllwreth = 22.9, 366.6

Pkunk = Gamma Krueger, 1 botyó (bázis)

Shofixti = Delta Gorno, ezek le ekarnak nyomni, 'ESC'-pel lehet menekülni (egyébként minden harcból menekülhetünk 'ESC'-pel!!!)

Alpha Pavonis = valamely botygon lehet találni egy eszközt, **ARILLOU**-nak kell ezt elvinni (ami van = minden hó 17-én a két csillagrendszer között megnyíló kapun át; ez kb. a csillagtérkép bal felén, úgy középtájon van).

Mycon-ok bázisa: 639.5, 231.2,

Misztikus lény: 629.1, 220.8

- He e mikonok elkotródtak, el kell menni valamelyikre, le lehet venni a **SUN OEVICE**-t, ez kell, hogy a chmmr-faj gyorsan létrejöjjön.

- A kis szondával löni lehet a népeket, azzal lehet utána kereskedni!

A **Procion**-on is rabszolgapajzs van; az **Alpha Pavonis** közelében **Burvis Caster** rádióadó van, ezt **USE** a pajzsnál: kapcsolat.

Yehat-bázis: Gamma-Serpentis 1.

Zete Persei: 1: **ORUUGE**: ezeknél rabszolgakereskedés, 1 dolgot érdemes itt venni: **ROSY SPHERE**.

Sylendro: (ami löv a villámokat e hyperspace-ban) **Beta Corvi**-n, itt a bázis

Orz: bázis: **Epsilon-Vulpeculae**, 371.3, 253.7. **Delta Vulpeculae**: 2:a: pajzs.

Az ellenség főbázisa: Oeta Crateris

Alpha Cerenkov: itt is van valami **Thraddash**; **Draconis** csillagtérkép, 1 fontos dolog: **Zeta Draconis**: 1* itt az **AQUA-HELIX** kell.

Utwig: bázisuk: a térkép jobb felső sarka, **Zete Hyades**: 6/b (2.hold), Bomba

Ezzel lehet nyerni. Don't activate yet! A Zutvietnek meg kell szereznit az Ultrón nevű cuccot, ez a Arctus: 1:-on van.

Ehhez kell a **ROSY SPHERE** (lent), **AQUAHELIX**, + amit a **PKUNK**-ok adnak: valami **spindle**. (Ezekre click, akkor bele-
rakja).

Ha összeraktuk, gyérünk neki az **Utwig**-oknak, odaadják a bombát.

Spadhi, 241.6, 368.7

Umgh: Beta Orionis

Thx for the help: to Sz. Gábor!

• DADA

CONAN THE CIMMERIAN



Robert E. Howard, kissé skizotróf figurának született. Ezt már kiskorában bebizonyította, mikor okvetlenkedő irodalomlanárjába belerúgott egy nagydt. Ekkor fogant meg benne az ötlet, hogy milyen egyszerű dolog is irodalomlanárnak lenni, és e gondolatot továbbvívve eljutott az írói pályá gondolatához. Nem volt eleinte sok ötlete, de aztán eszébe jutott, hogy skizotróf, és azonnyomban megkreatálta a számára eszményi férfit (nem mintha azokat részesítette volna előnyben, hanem azért, mert skizotróf volt). Azzal nem hinnénk, hogy nagy titokra derül fény ha elmondjuk: ő volt **Conan**.

A városi élettől megundorodott Howard minden utálatát beleöntötte a karakterbe. Tipikus ábrázolása: félhosszú, fekete haj, sötétbőr, mindig vad (bár nem vadélettiasen vad), szúrós szem, eszméletlen izmok valamint a városi élettől elpuhultak (ehogy ő szokta mondani: civilizáltak) abszolút ellenletje és ideája, fáradhatatlan stb... Howardnak egész jók voltak a **Conan**-novellái, de a jellemábrázolása rettentően gyöngécske.

Minden fekete-fehér, szempillarebesgelő, **Conan**-ért omló, kellemes kinézetű hercegnők, királynők, igen gonosz gonoszok stb...

Mindezek ellenére nagyon nagy lett a **Conan**-i övező kultusz. Filmek, képregények, klónok, figurák és ami a legfontosabb: számítógépes játékok.

A **VIRGIN** úgy gondolta — még nem is olyan rég —, hogy megpróbál egy olyan **Conan**-lelőgozást készíteni, ahol lehet vagdalkozni, de nemcsak ez a nyerő. Az ötlet ugyan jó volt, de a kivitelezés már nehezebb, telis-teli bugokkal. Kijött ugyan egy javított változat, de abban is maradt azért valami. Itt-ott kellemes mondjuk, he a pénz átugrik 100-ról 65535-re, de ha csak ez lenne a hiba... Még így el is menne, de a PC-s lőrés, ami kereng széles e hazánkban, szintén csapnivaló. Egy-két ok miatt sajnos te kell mondanai a végigvételről, legalábbis PC-n, bár a továbbiakra vonatkozóan is

adunk tanácsot, mivel azonban azt nem nagyon tudtuk tesztelni (csak egy fordításból vettük), nem vállalhatunk érte 100% garanciát.

A helyszín **Hyborea**, szeretett botyogók az Atlantisz bukását követő években, ám még teljesen más kontinens-felosztással. Nem ártana valamiképp magáról a helyszínről beszélni, de úgy gondoltuk, e lényegesebb dolgokat inkább az aktuális helyszín előtt ejtjük meg.

A játék mitológijája az általunk már ismert mitológiák öse, pl itt is van már *Istar*, mint jó isten, *Mithra* (vegy mi a neve), aki *Jahve* elődje, és a gonosznak is van egy-két új eleme: pl. a kígyóisten. A kígyóemberek mérhetetlen szörnyűsége nemcsak e **Conan**-sorozatban fordul elő, hanem *Howard* más műveiben is (főleg *Kull*-nál, Atlantisz harcos-királyánál), de ne lepődjünk meg, ha máshol is találunk ilyet.

A kígyóistennek emberáldozatokat kell nyújtani, meg minden rossz dolgot, ami nem tetszik a mal, elpuhult civilizáltaknak. Földi tisztviselője, azaz főpapja *Tóth Amon*, ez e személy már nagyon sok gonoszságot elkövetett földi pályafutása során. **Conan** ez nem is zavarja volna, mígnem egy nap, *Thoth Amon* csepalait **Conan** falvába küldte fosztogatni. Ez e falu **Kimmeriában** van, északon a hegyekben.

A program mutat egy kis lelőt *Irskuld* (ma **Pillászentlélek**) hétköznapjából. Minden nap **Conan**-né kinéz az ablakon, a menelrend-szerűen arra közlekedő talicskás mindennep orrabukik (pedig már tegnap arrébb is tette azt e követ, csak épp rossz irányba, mert nem oldalra, hanem előre rúgta).

Ács! Gonosz katonák gyülekeznek e nyugati oldalról! Vágte, porfelhő, s **Conan** azon veszi észre magát, hogy aréja e földön, pörkölvé. Mivel ilpusember, ezért azonnal bosszút esküszik a lányért meg a faluért. Ennek véghezvitelében itt a Párhuzamos-alapítványnak, hogy jelöljön ki neki egy

megfelelő játékost, akinek ez sikerül, mert ő már öreg az ilyesmikhez.

Ezek leszünk mink. Amúgy a kerettörténetnek kerettörténete is van, ami pedig abból áll, hogy egy unatkozó mesemondó a tábornoknál szórakoztat egy herceget meg egy másikat. Ezért elég sokszor meg is hallhatunk, s utána a mesemondó kijavítja a meséjét, hogy hát nem is lehetett **Conan** ennyire ..., s elkezd e mesét az epizód elejéről.

A játékban 7 epizód van, a programhiba miatt ez a leírás teljesen használható a 6. közepéig. Vannak alküldetések is, amik nem szükségesek a végigmenetelhez, de azért plusz arany vagy küldetést könnyítő tárgyat lehet benne elérni.

Irányítás:

Ez igen könnyű, teljesen egérke-vezérelt. Oldalt van 4 főikon, s felül pedig egy-két ideiglenes.

A program 3 féle szinten játszódhat. Az első, a **szobaszint**, amikor **Conan** igen nagyban látható, itt kell harcolni, valamint a tárgyakat felvenni.

A második a **terepszint**, ahol **Conan** egy kicsinyített verziója futkos, itt lehet beszélgetni, létrát mászni és ajtót-nyitogatni.

A legnagyobb a **Hyborea-térkép**, ahol **Conan** csak egy villongó pont, s a városok, települések is fel vannak tüntetve (itt kezdünk).

Állandó-ikonok (oldalt):

Ököl — 1. szint;

USE — Használat

EXAMINE — Vizsgáljat

DROP — Otthagyja a tárgyat (nem mindenhol marad is meg)

SWING — Kardozás módja (lásd ott)

DONE — Kész, menüből kilép

Ököl — 2. szint

USE — Ua.

EXAMINE — Ua.

DONE — Ua.

Ököl — 3. szint

Megy (TO—> felirat jelenik meg)

Pofa

Tulajdonságok. Ezek egy-egy sikeres epizód után változnak (feltölté).

STAMINA — Ez az erőnk/energiánk

COMBAT — Melyik küzdésmódban mennyi a gyakorlata

DEFENSE — Védekezés, mennyit és milyen gyakran sebez meg minket az ellentél

DAMAGE +/- Kardunktól függ. Sebzésünk nagysága

STEALTH — Minél megesőbb, annál kisebb valószínűséggel fognak elkapni egy ház kirárolása során

Tárlisznya: Tárgyllista

A következő tárgyak fordulnak elő:

Kulcsok:

Vannak hétköznapi kulcsok, amelyeket be lehet szerezni bármelyik kulcsostól Shadizarban, de a többihez csak nagyobb veréjtékezés árán juthatunk hozzá

COPPER KEY, BRONZE KEY, SILVER KEY, GOLDEN KEY — Árusoktól

JADE, MARBLE, ONYX, SKELETON, STEEL, BRASS, BROWN, GREEN, BLACK — Ezek mind csak küldetések során találhatók.

Azt a gép kéri, hogy melyik zárhoz milyen kulcs kell (csak az jó hozzá).

Térképek:

Ha ezeket EXAMINE-oljuk, akkor megmutatja, hogy hogyan is néz ki a keresett pont környéke (a keresett hely fe-

lér ponttal van jelölve). Illetve mi merre vagyunk tőle (sárga pont, de ha nem vagyunk még azon a térképen, akkor 2 sárga nyíl jelöli az általunk tartandó irányt).

Van belőlük pár:

MAP TO MERCHANT'S QUARTER — Hivatalos térkép-készítőktől Shadizarban

MAP TO UNDERGROUND — Hivatalos térkép-készítőktől Shadizarban

MAP TO INN OF VEILS — A „Kocsma a Vörös Kutyához”-ban adja Ninook

MAP TO INNER CITY — Hivatalos térkép-készítőktől

MAP TO LARSHA — Hivatalos térkép-készítőktől

MAP TO SNAKE ALLEY — Hivatalos térkép-készítőktől

MAP TO RING OF THOTH AMON — Larshában egy gyikemberes teremben

Italok:

Ezeket is árusoknál lehet venni, Shadizarban

WHITE LOTUS (Fehér L.) = Visszaállítja Conan erejét

PURPLE LOTUS (Bibor) = 10%-kal nő a védekezés (DEFENSE), de csak egy ideig

RED LOTUS (Vörös) = Ideiglenesen 10 %-kal nő a pillanatnyi támadás-forma szintje

BLACK LOTUS (Fekete) = Ez szívató, mert csökken az energiája

Varázstárgyak:

Ezek nagyrészt csak külön küldetés során lehet beszerezni.

STAFF OF POWER: Egyszer használható, az ellentelet azonnal megölő SMART BOMB-féleség, botos kivételben. Két darab van belőle, egy a shadizári „aluljáróban”, egy meg Larshában.

HORN OF VALHALLA: Ezt is csak egyszer lehet használni, ez egy elég klassz harcost idéz meg az oldalunkra, akivel immáron együtt harcolhatunk a győzelemért egy csata idejéig. Shadizar egy-két házában lehet.

GEM OF LIGHT: Ennek a használata a fátylat feleslegessé teszi, mert eddig elegendő fényt ad, amíg a föld alatt vagyunk. Egyszer használható, kétféle van belőle (egy a dzsungeli romokban, egy meg valahol Európában).

GEM OF SIGHT: Ez egy lőő pofás cikk. Bármikor használható, és mindig ad egy nagyobb látéképet a jelenlegi területről. Mindenképpen szerezzünk be egy ilyen. Van egy Shadizarban, egy meg valamelyik romok közt.

TELEPORT SPELL: Ha egy ilyen USE-olunk, ekkor egy térkép jelenik meg, és rá kell bókni egy pontra, majd **Conan** odateleportálódik. Igencsak használható. Egy varázslat kétszeri használatra jó. Bármely árusnál kapható, csak drága.

FREEZE AMULET: Van olyan, hogy egy varázsló jókedvében nem tud mást tenni, mint szobrokat keletni életre. Ilyenkor elég cikis, mert reagálnak a tegyverünk ütéseire, viszont ha egy ilyen kézbe/nyekbaveszünk, akkor visszaállnak eredeti formájukba. Ez se hiányozhat egy jó shadizári kereskedő puftjáról, de azért ennek is megkér az árát.

RUBY AMULET: Küldetés során szerezheto meg. A játékban lévő egyetlen élőholt-fajta, e múmia, igen könnyen elintézheto vele, mert csak USE-olni kell, és a halálon túli a tűz mertékévé válik, nem kell száraz fadarab után kószálni.

EMERALD AMULET: Ennek segítségével a gonosz papokat szívatjuk meg nagyon, mert minden felénk lődött tűzvarázslatuk saját magukon fog kikötni. Egy darab van belőle, az is a Szeti templom tetején

KING'S CROWN: Ha van ilyenünk, a múmiák nem fognak bántani. A kriptában van, a 2. epizódban.

Egyebek

ROPE: Ha egy csapdába beleesünk, ennek segítségével kimászhatunk.

TORCHES: Igen fontos, a föld alatti mászkálásokhoz mindig meg kell egy lyel gyűjteni, s elég hamar elég. A **GEM OF LIGHT** használható helyette.

FLINT & STEEL: A múmia elintézése **RUBY AMULET** nélkül úgy történik, hogy egy olyan helyre csajjuk, ahol száraz fadarabok vannak a padlón, majd ezt a két tárgyat használjuk.

STAFF: Fabot, egyszer kell a 4. küldetés végén.

RUBY, SAPPHIRE, EMERALD, DIAMOND: Ezeket a köveket Shadizar házaiban találjuk, jó pénzt ér eladhatjuk őket egy-egy drágakövesnek.

COVMAG: Ez egy borzasztó hasznos dolog, mindenképpen vegyünk legalább egyet havonta (de még jobb, ha többet is). A legtöbb shadizari árusnál lehet kapni, 99 gold besants-ért. Elő is lehet rá fizetni a shadizari posztalagamb díjca-ekben, ez egy még jobb megoldás, mert biztosan megkapod és időben a nélkülözhetetlen információkat.

GOLD BESANTS: Arany penzegység. Soha nem árt, ha sok van belőle.

Kardok:

Minden kardnak más és más a sebzésplussza.

SWORD: Ez a kezdő, amit **Conan** maga kovácsolt. Olyan is. 0% +

BRASS SWORD: Elég olcsó, vásárolható kard. 25% +

BRONZE SWORD: Elég olcsó, vásárolható kard. 35% +

SNAKE SWORD: Ez egy olyan kard, ami az órláskígyó ellenfeleken nagyokat sebez, normális ellenfeleken pedig 35% + -t ad. Az alagsorban van.

LIZARD SWORD: Mint a fenti, csak egy gyíkember ellen. 35% pluszt ad ez is mással szemben.

OBSIDIAN SWORD: Ez akkor kell, amikor a mágnes-monolit felé megyünk a 2. epizódban, ti. ez nincs egyedül fémből. Más ellen 35% +.

STEEL SWORD: Shadizari árustól szerazhető be, 50%-ot ad.

KING'S SWORD: A 2. epizód kriptében múmia-királye őrz. 75%

ENCHANTED SWORD: A legerősebb, van ugyan árusnál is, de szinte megfizethetetlen, viszont egyet találhatunk ingyen Larshában is.

HARC

A játékban nem ritkán agrasszív módon kell kivívunk igazunkat, ha esetleg ez nem sikerülne, az erkölcsi győzelem akkor is a miénk marad, és tüstént újrakezeshetjük a tábornői mesélő jótanácsai után.

Ha az ellenfél belénkrohan a terepszíntre, akkor átvált szobaszíntre és kezdődik a harc. Mivel a gép nem jegyzi meg az egyes ellenfelek terepszínti koordinátáit, egy jó menekülési lehetőség ha befutunk egy terembe vagy kimentjük az állást, mikor már majdnem elérte, s így visszatöltés után a kilindulóhelyén lesz az üldözőnk.

A bel alsó sarokban lévő csik mutatja **Conan** még meglévő energiáját, a jobboldali pedig az ellenfelet (**OPPONENT**).

Conan, mint kezdő kardforgató, a pengének csak egyfajta használatát ismeri, az oldal-suhintást (**SWING**), de ezt is csak alacsony szinten. Ahhoz, hogy a verekezés újabb módjait tanulhassa ki, el kell mennie **MASTER DUAN YO**-hoz, aki egy bizonyos összeg leperkálása után hajlandó lesz tanítani minket. A módot mi választhatjuk meg, mindegyiket 100-lg vihetjük fel.

CHOP (OVERHEAD) — Csapás, felülről le.

THRUST (FORWARD) — Bókdósás

Azért nem mindegy a támadás módja, mert van ellenfél, amit egy móddal sokkal könnyebben legyőzhetünk, míg a másikak lehetetlen.

Ha sikeresen elvesztettünk egy csalát, a mesélő megemlíti, hogy **Conan** bezzeg tudta volna, hogy az ilyen és ilyen ellenfélhez ezt és azt a módot kellett volna használni, így összeállítottuk a következő listát:

Tolvaj (THIEF) — **SWING**

Bérenc (TOUGHS) — **THRUST**

Ór (GUARD) — **CHOP**

Pap (PRIEST) — **THRUST**

Főpap (szarvas sisakkal) (HIGH PRIESTESS) — **SWING**

Metróegér (RAT) — **THRUST**

Pók (SPIDER) — **THRUST**

Múmia (MUMMY) — **CHOP**, de mindegy, mert nem tudjuk karddal megsebezni

Kígyó (SNAKE) — **THRUST**

Gyíkember (LIZARDMAN) — **SWING**

Szarvas majom (HORNED APE) — **SWING**

Bérgyilkos (ASSASIN) — **SWING**

Kalóz (CDRSAIR) — **CHOP**

Jalung Thongpa (magyar hangja SZABO ERNŐ) — **CHOP**, szintén nem így kell elintézni

Tóth Amon (THOTH AMON) — **THRUST**

Sisakos harcos (HORNED WARRIOR) — **SWING**

Vasdémon (IRON DEMON) — **THRUST**, bár ezt sem lehet legyőzni

A kardforgatás módját lehet változtatni egy felső menün keresztül, amikor **Conan**ra clickelünk, de lehet az 1-2-3 gombokkal is. Az egyes a **CHOP**, a kettős a **THRUST**, a hármas meg a maradék.

Ha ellenféllel kerülünk szembe, a szobaszíntre, akkor ajánlott először a kardunkat kihúzni, a felső nyílak egyikével (7,8,9), majd csapkodni a jobbra nyílal. Nem valami bonyolult dolog. Vissza is lehet tenni a kardot utána, az első nyílakkal (1,2,3). Ha ki van vonva, akkor nem is tudunk megfordulni a teremben, csak rükkverben haladhatunk hátrafelé.

Helyváltoztatás

A nagytérképen a már említett nyillas módon történik. A terepszíntre a haladást **Conan** futkosása biztosítja. Azt, hogy hova is menjen, mag lehet egyszer adni azzal, hogy az egérke kurzorával a megtelelő helyre bökünk, de lehet használni nyugodtan a billentyűzetet is.

A szobaszíntre csak 1 dimenzióban mozoghatunk, azt is megadhatjuk mind a klaviatúrán, mind az egerentyűn keresztül.

Ajtók nyitása úgy történhet, hogy az egérnyílal ráclickelünk a nyitandó ajtóra, de ha rámegyünk közvetlenül **Conannal**, ugyanez történik.

A szobaszíntre találhatók néha rejtett ajtók is, talikárpitok, trónusok, szobrok mögött. Ezekre is csak rá kell clickelni, és ha ven mögöttük valami, akkor **Conan** álmegy rajta. A trónusok alatt lejárók is vannak, és ilyeneket még nagyobb szöryegek alatt is találhatunk Shadizarban, csak a lejárók akkor a földalatti labirintusba visznek le.

A nagyobb helyszínekből (pl Shadizar, Larsha) úgy lehet kijutni, hogy egy nagy nyílást keresünk, fal nélkül, terepszíntre. Shadizarban 2 ilyen is van.

Tárgykezelés

A tárgyainkat a tarisznyába nézés után egy ablakban látjuk, szépen elrendezve. Mivel a hátizsák/zseb kapacitása véges, ezért nem árt, ha majd néha elhullettünk valamit, ami már nem kell. Ekkor menjünk a **DROP** parancsra, majd válasszuk

ki, melyik tárgyat szeretnénk letenni. Ha mindent el akarunk dojni (pl a vasmonolitok rész előtt), akkor az ALL-ra clickel-jünk. Ez csak szobaszinten találjuk meg.
A GEM OF SIGHT, TELEPORT SPELL meg a térképek csak a terepszinten vizsgálhatók meg. A többi varázseszköz meg csak szobaszinten használható (az italok kivétel képeznek). Kardokat terepszinten is lehet cserélni.

Ha egy szobában olyan tárgyat látunk, amit át szeretnénk ku-tatni, akkor csak rá kell clickelni. Ugyanígy kell a hullákat is átvizsgálni. Abban az esetben, ha van ott valami éldemleges, megjelenik egy ablak, hogy levegyük-e (**TAKE, TAKE ALL** — mindent amit ott talált).

Vásárlás, beszélgetés

Sokszor beletűthetünk olyan figurába is (inkább Shadizar-ban), aki nem akar velünk harcolni, csak éppen arra kódor-gott. Ebben az esetben megjelenik fent egy újabb menü: **CONVERSE, ATTACK, DONE**, esetleg **BRIBE**.

A **CONVERSE**-zel lehet elcseverészni vele. Itt kérdezhetünk témákról (**TOPICS**), ilyenkor olyasmik jelennek meg, mint **THOTH AMON, TEMPLE OF SET A DIRECTION** arra jó, hogy elmondják egy-két jó bevásárlóhely irányát. Az **ADVEN-TURE** nem mindig jelenik meg, de nem is mindig válaszolnak rá normálisan. Viszont olyan is megtörténhet, hogy egy kis mesét vagy meserészt hallunk egy alküldetésről.

Nem mindig hajlandó a másik elmondani, amit kérdeztünk tő-le, legalábbis ingyen nem. Ekkor jön be a **BRIBE**. A 2 nyílal lehet növelni a feláldozandó pénz mennyiségét. Nem mindig használ, ha ezt tesszük, de ha van mondanivalója és pénzért hajlandó lenne elmondani, akkor ezt úgy 30-50 aranyért már megteszi.

Az **ATTACK** akkor hasznos, ha már senki sem akar belénk-kötni, de mi így szeretnénk pénzt szedni.

Ha betévedünk egy boltba, újabb menü jelenik meg akkor, ha a boltosra klikkelünk.

BUY — Vesszünk árut. Ilyenkor az eladó áruinak listája jelenik meg.

SELL — Mi adunk el árut. A mi tárgylistánk tűnik fel. Ha ke-reskedőnél vásárolható dolgot vesszünk, akkor azt eladni csak jókora veszteséggel tudjuk.

DONE — Szokásos

A **BUY** és **SELL** után egy másik ablak jelenik meg, ahol al-kudni lehet.

ACCEPT — Elfogadjuk az ajánlatot.

COUNTER — Le szeretnénk faragni az árából. Két nyílal lesz szabályozható, hogy mennyit. Nem lehet igazi na-gyokat alkudni, mindegyik nagyon fog óbegatni.

Többféle bolt van, van olyan is, ahol csak eladni lehet.

DRAGAKÖVES. Ez az. Az összegyűjtött rubintól, gyé-mánttól, zafírtól itt szabadulhatunk meg.

VARÁZSBOLTOS Itatokat, **TELEPORT SPELL**-t, **FREEZE AMULET**-et kaphatunk és adhatunk el itt.

TÉRKÉPKÉSZÍTŐ. Itt vehetjük meg a már felsorolt térké-peket némelyiket.

VEGYESBOLT: Botot, kötelet, kovát és acélt, fáktyát vehe-tünk, illetve adhatunk el.

FEGYVERBOLT: Kardok kaphatók, eladhatók.

KULCSOS: Itt a nevére utaló cikkeket találunk.

ZÁLOGHÁZ: Ez ugyan nem bolt, mert itt is csak eladha-tunk, de nem tudtuk hova sorolni.

BROKER: Igen jó áron adhatunk el felesleges cikkeket. Egy van belőle Shadizarban.

I/O MENÜ:

Elérhető az 'F1' gyel és egérrel is.

NEW GAME Aboahagyjuk a jelenlegi menetet.

RESTORE GAME: Ez visszatölti az előzőleg kimentett ál-lást.

SAVE GAME: Szokás szerint. Csak 1 kimentett állás le-het!

TOGGLE SOUND. Ezzel az amúgy egészen kellemes hangot kapcsolgathatjuk.

QUIT A mindig is hasznos alternatíva.

BILLENTYÜZET

Mindent elérhető egérrel is, de a tasztról azért gyorsabb.

'F1' — I/O menü

'I' — Inventory, tárgylista

'P' — Pause, szünet

'A' — Az ókól ikont aktivizálja

'S' — A tulajdonságokat mutatja meg

'CTRL + A' — A **Conan**ra clickeléssel egyenértékű

Reméljük mindent elmagyaráztunk, amit lehet a kezeléssel kapcsolatban.

Térképet nem próbáltuk meg rajzolni, mert a sok kis utca, ház miatt még térképpel is nagyon könnyen el lehet tevedni.

Általános tippek

A pénz mint nálunk, ott is nagy fontosságra lett szert, nem árt, ha minél több van belőle. Viszont sajnos ott sem repül fel-tétlenül a markunkba, és még csak dolgozni sem lehet érte, a hétköznapi értelmében.

Szerezhetünk tekintélyes összegeket az alküldetések teljesíté-sével, de van egy kevésbé, ám így is eléggé veszélyes mód, a rablás. Ha betévedünk egy-két kevésbé lakott házba, felku-tathatjuk értékekért, és így egész hamar szép nagy summához juthatunk, de ha a **STEALTH** nem elég nagy, akkor baj van. Egy arrajáró őr meghallotta, hogy valaki bent tevékenykedik, s elzárnak 3 hónapra, az összes idáig összegűrt pénzünket meg elveszik.

Az is megeshet, hogy ha valakit kirabolunk (megölünk az ut-cán), akkor pénz lesz nála, de ez túl hosszú időt venne igény-be, mert sosincs náluk sok, a hitelkártyájukat meg letiltatják utolsó lehetőségükkel is akár.

A harchoz sok tippet nem lehet adni, mert nem valami kivéte-lesen bonyolult. El lehet menekülni az ellenféltől, ha baloldal-ra clickelünk a szobaszinten, a terepszinten meg másik irány-ba rohanunk.

Vannak fogadók is, ahol lehet aludni 20 aranyért. Ekkor is re-generálódik a **STAMINA POINT**.

Shadizar, egy nyüzsgő, még tüggelenségét élvező nagyvá-ros, amolyan tipikusan közelkeleti metropolisz a korai közép-korban.

Conan itt próbál először szerencsét, hamubasútt kardjával a hátán. Hét epizódot kell végigvinnie, miközben meg kell győznie a népet, segítenie kell a vezetőknek, hogy bosszúját beteljesíthesse.

Tekintsük meg előbb az alküldetésekell

A Látás Kőve (GEM OF SIGHT)

Crom templomába betérve elpanaszolja a papocska, hogy segítsen nekik visszaszerezni ezt a szent ereklyét, amit a **Tolvajok Céhe** emelt el, valószínűleg egy **Merchant's Quarter**-ben élő ember megbízásából. Ha visszahozzuk nekik, busás jutalmat kapunk. De azért **Conan** magának is

megtarthatja, mert nagyon hasznos (bár ezt nem a pap, hanem mi ajánljuk)
Keressünk egy nagy házat, feltehetőleg piros tetőt, aminek a közepén egy ajtó van. Menjünk be, majd fel a lépcsőn, és egy **TELEPORT SPELL**-t használva jussunk el a tetőre. Itt meg kell küzdeni egy bérencével, majd egy sisakos harcos-sal, és nála megtalálhatjuk a követ. Tegyük vele belátásunk szerint.

Zafir Amulett (EMERALD AMULET)

Mivel mostanában igen rossz idők járnak a nem Szett-hívőkre, ezért **Crom** templomán kívül a többi templomban is hiányzik egy-2 leltári tárgy. **Istár** templomából a **Zafir Amulett** tűnt el, ami a papi varázslatok tükrének is jó, ugyanis visszaveri a varázslatot Indítójára.
A jelenlegi helyzete a Szett Templomának letele, ahova érdemesebb felleleponálni, majd bemenni a fenti kis konyhába, s ott felkoncolni a papot. Vagy a papnál vagy az oltáron van az amulett (pontosan már nem is tudjuk). Ezt is vissza lehet vinni **Istár** Templomába, de ez is igen hasznos szolgálatot fog **Conannak** tenni.

Rubin Amulett (RUBY AMULET/AMULET OF UNDEAD)

Egy fogadós elmondja **Conannak** (**ADVENTURE**-re), hogy van egy olyan amulett, amit fel lehet használni élőholtak ellen, de a megszerzése igencsak rázós, ezért még nem próbálta senki. Lent van a föld alatt, s ad hozzá egy térképet is. Az alagútrendszerben van elhelyezve, egy rézkulccsal nyitható ajtó mögött, közel egy zöld nyílhoz. Elég sokat kell éne mászkálni. Ezén is kell harcolni.

Erdő Botja (STAFF OF POWER)

Most **Adonis** Temploma van bajban, hiszen az ő szent és hatalmas tárgyukat, az **Erdő Botját** lovasították meg. Ezt is a föld alá vitték, ők is nagyon nagy jutalmat ígérnek, de nekik sem fogja **Conan** visszavinni, ha van egy kis esze. Ez a bot mindenkit megöl (a vasdémonokat ugyan nem), de csak egyszer használható.
A földalatti északnyugati csücske felé van, a lejáratot oda pedig keressük a **Blaha Lujza** tér körül. Mivel a gép itt azt nem írja ki, egy másik tájékozódási pontot is megadunk: Szett Temploma körüli lakások egyikében (NY-I oldalon).

Pénz a hullá varázslótól, aki most kivételesen nem hullat varázslót, hanem ő maga hullá, és még csak nem is fics.
A feltüntetett **DEAD CROW INN** fogadósát megvesztegetjük, elmond egy mesét egy varázslóról, aki nagyon nagy volt, nagyon gazdag volt és nagyon meghalt. A kincsét hát-rahagyta, ami kitéhet egy 25000-nyi aranyat is, de lehet, hogy csak hasznavehetetlen részvényeket fogunk találni **Shadizari** szokás szerint ez is lejjebb van, mint a felszín.
Olyan helyen van, ahova csak teleporttal juthatunk be. Nézegetjük a **GEM OF SIGHT**-ot, és ha látunk egy lyet, akkor rajta! Aranykulccsal van elszigetelve a külvilágtól.

Tolvajok Céhe (THIEVES' GUILD)

Egy-két kocsmát vesztegetés után nagy nehezen sikerült kibogarászni, hogy a tolvajok féltve őrzött kincsei is a föld alatt vannak, de elég jól őrizve és aranykulccsal bezárva.

A lejárát most Szett Templomától keletre van, megint az egyik házban. Teleport varázslat megint szükséges lesz. A **STAFF OF POWER** körül lesz, szintén az északnyugati sarokban, egészen balra.
Elég sokat kell érte csapkodni, de azért van ott egy kis zsozso is, no meg halomnyi drágakő.

Ennyit a mellékküldetésekről, jövőn most a végcél.

I. EPIZÓD

Keressük meg a **RED DDG TAVERN**-t, ahol egy öregembert látunk, aki egy olyan küldetéssel bízik meg, amit csak

TAURUS, a Tolvajok Céhének volt főnöke mondhat el. Ő nincs most abban az állapotban, hogy idejöjjön, inkább nekünk kell helybemenni.
Mivel ez egy **MISSION IMPOSSIBLE**, ezért a fedőügynök is csak a következő fedőügynökről fog említést tenni, mert persze itt is teli van a város kémekkel. A fedő-fedőügynök (főfedő) egy **INN OF VEILS** nevű fogadóban szállásolta el magát. Az odavezető útról ad egy térképet is.

Viszont hogy egy kis mellékkereset is csordogáljon neki, nem jut rögtön eszébe a **Taurus** név. 30 arany persze megolajozza a memóriáját, s el is mondja, hogy menjünk ki a hátsó ajtón (jobbra), ott le, majd az első fordulónál balra és fel.

Taurus bácsi ha megvan, könnyes szemekkel tudunkra adja, hogy ő volt valaha a helyi Tolvajceh feje, de sok rossz ember beépült a Céhbe, és őt kiközösítették. Ez hát a magyarázata a sok templomrablásnak.

Ahhoz, hogy visszaszerezzük neki a hatalmát, meg kell kaparintani a Kígyószemet (**EYE OF THE SERPENT**). Ezt egy kígyó őrzi, egy hatalmas, zöld, tekergő, lábatlan csúszómászó. Ahhoz, hogy megöljük, melegen ajánlott a Kígyókard is, mert varázslat védi csillogó pikkelyeit. Hetköznapi pengével is lehet rajta sebet ejteni, de ha nem vagyunk elég ügyes harcosok, könnyen beletörhet a fogunk, mert igencsak keveset von el energiájából.

A Kígyókardot viszont egy olyan teremben őrzi, amit egy Jádekulcs nyit. Ezt kell először megszerezni, de ahhoz le kell győzni egy papot.

A kardhoz a következő útvonalat kell megtenni: nyugat, dél, nyugat, kelet, nyugat, kelet, nyugat, kelet, nyugat, bal-egy-két-há-jobb, le, le, le, **OPEN ELEVATOR, PRESS BUTTON 2**, xszörccsaksaksgffsssss. Ah, így már mindjárt jobb. Hol is voltunk? Ja, azaz nyugat, dél, nyugat, s ott is állunk a kardot rejtő ajtó előtt. De ez még nem elég. El kell jutni a Szett Templom tetejére, ahol megkaparinthatjuk a kulcsot.

Nyugatra, északra, keletre, majd fel. Szobaszintre vált. Induljunk nyugatra, amíg egy szórnyoszorhoz nem érünk, itt menjünk balra (ráclickelhelünk a gargoyle-ra, s akkor tök jó lesz az egérnek). Itt van hát a pap, aki meg akarja védeni a kulcsocskát. Csapjuk le, s vissza a kárden. Innen már csak a kígyóért kell elmenni.

Fussunk vissza a Szett Templomba, de most keletre induljunk. Lesz egy hely, ahol kétféle haladási irány lesz. Nézzük meg most, mi is van az itteni gargoyle-lal. Immáron az agér öröme dagasztja a mi mellünket is. Titkos lejárát volt. Ez lessszzz a kígyóverem. Odafent szlsszzszegve támad ránk a kis vízlszzsszkió. Véltsünk hát kardot. Így nem lessszzz lessszzz igaz feladat már leutni. Kutasssszzuk át, sssz egy sor villamosszzszjegy mellett megtalálhatjuk a Kígyó Szemét! A további uncsi résztől megkímél minket a gép, sssz rögtön a **RED DDG TAVERN**-ben leljük magunkat. Hmm, feltűnően rossszz szokás, hogy mindig csak egy kocsmában találunk nyugodalmat.

II. EPIZÓD

Ez egy sokkal rövidebb küldetés lesz. Egy jó, **Vicarus** névvel ad egy hintet, hogy északra van egy lyuk, ahova valaha egy hatalmas királyt temettek el, a nagyobb kincseivel egyetemben.

Oda kellene menni, megszerezni a koronáját és ha kell, a kardját. Aki még nem vette volna meg az **Enchanted Sword**-öt, annak itt egy jó alkalom az upgrade-re, de el is lehet adni kellemes mennyiségű aranyért.

Viszont nem ilyen egyszerű az egész, mert akkor már nagyon sokan kirabolták volna. Aki idáig beemerkéskedett a sirba, soha nem tén vissza, mert a kijáraton az a felirat, hogy: **AWEWSTISGFFBVGFFH**, azaz ami az élet drék enelmét jeleníti, így senki nem tanotta szükségesnek a kijutást, ott is megtárlták boldogságukat. Mivel **Conan** olvasni nem tud, őt ez a veszély nem fenyegeti, de mivel a pontos lorditása sem ismeri (ez csak a fonetikus kiejtés), ezen sajnos mi sem kerülünk sokkal előrébb.

Menjünk ki a **Hyborea**-térképre, Irányítsuk **Conant** a kriptára. Amint belépünk, egy hatalmas kőfal csattan mögöttünk, s egy kis kéz kitesz egy láblát az ajtóra, hogy „**A LIFT CSÓTÓRÉS MIATT NEM HASZNÁLHATÓ**”

Azért ott van egy kulcslyuk is, amit egy Acélkulcs nyit (**STEEL KEY**). Menjünk tovább keletre. Itt van egy bot, egy halom tűz, meg egy kis falibólak. Vizsgáljuk meg, és kovács valamilyen acélt lelünk. Megtakaríthatunk magunknak ezzel egy-két bezzantot. Ha továbbmegyünk, ott láthatjuk a múmiát.

Békén nyugszik, míg nem el próbáljuk venni valamelyik tárgyát. Vegyünk el rögtön egyet (**KING'S CROWN**, **KING'S SWORO**, **STEEL KEY**). Ekkor felpattan a trónról és elkezd csapkodni. Mivel a kardunk egyáltalán nem tesz benne kárt, csalogassuk át a másik terembe. Ha van **RUBY AMULET**-ünk, akkor akár itt is lánggra lobbanthatjuk egy **USE**-zal, de ha nincs, akkor sem kell zűszbeesni, hanem amint a farakás felé érünk **USE**-oljuk a **FLINT&STEEL**-t, s így a tűz anyészetévé válik innd a fa, mind a múmia, mikor feléér. Ezzel készen is lennénk. Mehetünk ki, de azért csippentsük fel a tárgyakat, ami még nála van.

III. EPIZÓD

A francba, ez megint a kocsma. Hát ez a tudatalattil! Most egy **Jalek** nevű hajósfigura pattog: amikor egyik nap kikötöttek, hogy megszálljanak, a hercegnőt elrabolta egy szörnyűségesség szörnyeteg. Minden próbálkozás, amit idáig vezettek a kiszabadítása érdekében, kudarcba fulladt. A kislányt **Belitnek** hívják. Emiatt persze még sikerült is volna a mentés, ám a gonosz varázslónót egy vasmonolit védi.

Ez a vasmonolit azon kívül, hogy vasból van, mágneses is. Így hát a katonák nem csoda, hogy ottlagadtak, majd a szörny/varázslónó prédájává váltak, mert azt a fránya dögcedulát is vasból csinálták. Ezért kérték meg egy szabadúszó zsoldost — **Conant** —, hogy segítsen.

Menjünk oda, de a koldzok legénysege nem tudja, hogy **Conan** most ki is valójában, ezen szépen sorban nekiállnak **Conan**ra vadászni.

Keressünk egy biztos helyet ideiglenesen eldobandó vas-tárgyaknak, s szerintünk a piramis tetején lévő lyuk bőven megfelel. A piramisra az indák segítségével jussunk fel, de előtte kerüjük ki nagy ívben a monolitot, mert nagy mérete miatt kb 10 méterről már magához vonz.

Ha mindent lepakoltunk, ami vas, és egy bronz- vagy rézkarddal megtámadjuk, rájövünk, hogy nem is elég, ha vas nincs nálunk, de nem lehet egyáltalán fém sem, mert ez kivételesen olyan mágnes, ami minden fémszerkezetű cuccot odaszippant. Akkor inkább tegyünk le mindent odafent (még a pénzt is), majd vágjunk magunknak utat az Obszidián Kardhoz (ez is ott van, csak lesz, aki elállja az utat). Nem árt persze inkább abban a teremben letenni a többi cuccot, mert csupaszkezes harcban nemigen jeleskedik még **Conan**. Ha megvan az Obszidián Kard, akkor most már tényleg battyogjunk el a monolitig, s ha mindent jól csináltunk, akkor nem vonz minket oda.

A szörnyrel máris csak meg kell küzdeni, s ha levejük, az az idióta hercegnő pont eltakarja az izgalmasabb helyeket. Visszakapjuk tárgyainkat, s ennek az epizódnak is vége. Később vissza lehet még jönni kincset keresni, mert van elég, de ekkor már nem kalózzok, hanem pókok támadnak meg (PC-n bug miatt ezek is ugyanazt a szöveget nyomtatják, mint a koldzok, amikor belénk kötnek).

IV. EPIZÓD

Meg sem említjük, hogy hol vagyunk most. A **kuigar** nomádok kánja nemrég hozzáment a **turai** hercegnőhöz, **Zosará**hoz, hogy egyesült erővel támadhassák **Thoth Amont**. Ezt azonban ő se szeretné volna, így elraboltatta **Jalung Thongpa**-val, egy nagyon hatalmas mágussal a hercegnőt/kánnét, **Zamboulá**ba vitte, de idáig nem látták közvetlen bejáratot a városba. Mindezt **Juma**, egy **kusita** harcos mondja el.

Induljunk el **Zamboula** felé. Ahát! Útközben egy kimerült fickóval találkozunk, aki ad egy papírt, meg halála előtt mond még valamit. Elmondja, hogy bejutottak társával **Zamboulá**ba, ki akarták rabolni a nagy olárt, de egyszer csak megjelent **Jalung Thongpa**, és meghúzott egy kart. Mindeketten egy nagy verembe estek, de a verem telis tele volt hatalmas tövisekkel, s ő is csak úgy menekült meg, hogy a társaira esett. Hosszú-hosszú idő után végre ki sikerült jutnia a veremből, de így se lett neki jobb, mert a sivatagban kell most meghalnia. Ezzel kileheli lelkét.

Mivel a haffatát eltemetni nem akarjuk, inkább jösszük ki. Van nála egy papíros, miszerint kerüjük el a 3 pontos helyeket (ott egy verem szokott elhelyezkedni), és a városba úgy juthatunk be, ha egy olyan falat kerüjük, ahol páratlan lejek vannak. Menjünk tovább **Zamboulá**ba.

Ugye van egy bot nálunk? Bejárat tényleg nincs, de induljunk el balra, ahol is láthatunk egy olyan falimintát, melyen nem 4, de nem is kető fej van, hanem 3. Nyomjuk meg, s bent is vagyunk.

A 3-as pontokat tényleg kerüjük, mert a lyukban itt-ott kígyó is lehet, azonkívül a kijutáshoz mindig kötelet kell használni.

A varázsló barlangja jobbra van, de egy kis lavafolyás elállja az utat. Több ilyen is láthatunk, ezek amolyan sorompók, mivel itt teleponálni sajnos nem lehet.

Induljunk inkább le, 2 szintnyit, majd keressünk egy feljáratot. Ott az utunkat egy sisakos pap állja, de nála van az **Onyx Kulcs**, úgyhogy csapjunk neki oda. Lesz még egy onyx-záras ajtó, nyissuk ki a kulccsal.

Irány a legfelső szint (innen már nagyon könnyen fel lehet jutni, csak mindig kerüjük ki a 3pontos vermeket, s gyakran használjuk a **GEM OF SIGHT**-ot).

Nyissunk hát be az ajtón! Az előszobában senki, de amint eggyel beljebb megyünk, megláthatjuk a varázslót és zsák-mányát lebilincselve.

A varázsló szitkozódik egy keveset, majd átvált átlátszóba, s nekünk jön. Egy lóriel bókódos, de ne várjuk meg, míg hozzánk ér, mert még láthatatlan, nem tehetünk benne kárt. Amikor kb. a kép feléig ér vagy egy kicsit tovább, menjünk a kézmenübe, s **USE**-oljuk a botot! Erre **Conan** beledugja a botocskáját az ottlévő lyukba (nem abba, az még le van bilincselve), s így kinyílik a lüskés verem, ahol **Jalung Thongpa** szörnyethal. A kánné bilincsei a varázsló halálával meg is szűnnek, s ennek az epizódnak is vége.

V. EPIZÓD

A kocsmában egy ifjanc varázstudó elpanaszolja, hogy volt valamikori **Thoth Amonnak** egy nagyhatalmú gyűrűje, amelyet

elnagyott egy kirándulás során. Mindenki ezt kerest, hiszen *Thoth Amon* is telbérelt egy-két aktivistát a kutatásra. Ahhoz, hogy megtudjuk, hol is van, meg kell látogatni *Morhan* nevű bölcsét (*Morhan, the Sage*), aki elmondja, hol is kell megkeresni a gyűrűhöz vezető térképet.

Morhan-hoz menjünk be, s elmondja, hogy ez a térkép **Larshában**, a valaha hatalmas városban helyezkedik el, ahol most Gyikernberek uralkodnak.

A gyikembereket ajánlatosabb Gyikkarddal aprítani, ennek a helye szintén **Larsha**, de **Shadizarban** is kapható olyan útikalauz, amely megmondja, hogy pontosan hol is van **Larshában**.

Kerassuk fel a kardot, majd menjünk el a térképen a jobb felső sarokba

A térkép szerint a gyűrű a shadizari kormányzó rezidenciájában található meg. Elég jól őrzik, szóval nem hinnénk, hogy senki se találta volna meg azóta, és hogy *Thoth Amon* csak úgy elvesztette. Valójában a kormányzó felbérére a Tolvajok Céhét, hogy szerezzék meg neki. El is mondhatnánk ezt *Thoth Amonnak*, de sajnos nem engednek be minket audenciára, s ha meg is olné a kormányzót, megtartaná magának, pedig itt nekünk (jobbán mondva az ifjú mágusnak) van rá szüksége.

A palota természetesen a oelső városban helyezkedik el, így nem fognak minket nagyon beengedni oda, egy nagy csapat őt fogja utunkat állni. Jobb, ha a tetőn keresztül közelítjük meg, pl. ráteleponálunk a város oldalsó falára (ugyanis a Bel-ső Város védve van a telefon-mágia ellen). Onnan már könnyen le lehet mászni, s csak egy-két akadékoskodó őről kell megszabadítani a világot. A palota egy hatalmas épület, 2 órrel a közelében. Kell hozzá egy márványkulcs (**Larshában** van, fent északnyugaton).

Amint belépünk, megint egy ór állja az utunkat, de ez erősebb, mint a többi. Legyőzése után még lesz telán pár szokványos ór is, de azoknak már semmi esélyük. Egy rejtett ajtó a kincstárba vezet, s ott lesz a gyűrű (feltevésünk szerint egy falikárpit mögött van az ajtó).

Meg lehet keresni a kormányzót is, amint épp intím pillanatokkal kerget egy kis tóttott pipivel. Örömmük ugyan nincs sok benne, de azért ezt sem lehet mindennap látni. Ha megvan a gyűrű, akkor szokás szerinti törzshelyünkre kerülünk.

VI. EPIZÓD

Akado, az ifjú mágus elmondja, hogy bekövetkezett, amitől félt. Túl hűye ahhoz, hogy megértse, mit is rejt a gyűrű, mire is használható.

Ehhez meg kellene szereznie **Szkelosz Tekercsét**, ami **Larshában** található, az északi részen. A feladat így is elég nehéz, de az az egészben a legrosszabb, hogy egy vasdémont bizotti meg őrzésével, amit semmi halandó nem tud elpusztítani.

Ugorjunk el **Larshába**, de amint támadni akarna a démon, meneküljünk el, s fussunk ki **Larshából**. A **Hyborea**-térképen vegyük célba a dzsungelbeli romot, kerüljünk a monolit közelébe, de úgy, hogy minket épp nem vonz megához. Mivel a vasdémonban sokkal több a vas, mint bennünk, őt már nagyobb távról is elviszi. Mellénk teleponál, s megszívja, mert a monolit beszívja, s oda is tapad, majd szétesik.

Fussunk vissza **Larshába**. Itt meg kellene keresni a Könyvtárat, ami az északi fal mögött van, de oda nem lehet egykönnyen átmenni. Azazhogy ezzel a verzióval nem is tudunk. Elég sok próbálkozás után belepillantottunk a **HINT BOOK**-ba is, hogy az mit ajánl, de egyszerűen csak annyit mond, hogy keressünk feljárt a tetőre, majd a létrák segítségével jussunk át.

Lenne is egy szoba, amelynek tetőjéről vonatkoztatva azt mondtuk volna, hogy ez az, itt kellene felmenni, de a teremben egyetlen feljáró, lépcső sincs. Vannak ugyan még ezen kívül is létrák, de sajnos egyik sem visz sehová. Meg kellene egy **SKELETON KEY** is.

Aki esetleg továbbjutna, mert jó a prg-je vagy megtalálta a megfelelő utat, esetleg az Amiga verzióval hajlandó volt idáig eljutni, annak elmondjuk, hogy is van tovább (mi berhelést vertünk igénybe, de ezt senkinek nem ajánljuk, mert megszűnik akkor a játék varázsa, s az egész kb olyan izgi lesz, mint egy traineres suturep (shoot'em-up)).

Az északi falon túljutva tehát keressünk egy épületet, amiben ott találjuk a tekercset. Vissza a kocsmába

VII. EPIZÓD

Eljött a leszámolás napja *Thoth Amonnal*. Mivel igen sokat kell majd harcolni, vegyünk sok-sok **WHITE LOTUS**-t (kb 7-et), opcionálisan vöröset és bibort is, tegyük el az **ENCHANTED SWOR**-ot, esetleg a **SNAKE SWORD**-ot és a **LIZARD SWORD**-ot. Vigyünk valamit az élőhottak ellen is, megteszi akár a **KING'S CROWN** is vagy egy **FLINT & STEEL**. Jó hasznát fogjuk venni a **FREEZE**, **RUBY** és **EMERALD** amulettnek, bár a **FREEZE** mindenképpen szükséges. Persze egy **STAFF OF POWER**, **HORN OF VALHALLA** sohasem árt, legalábbis nekünk nem.

Ha minden OK, induljunk neki. A várra vigyázó seregeket szétverik a nomádok, a nagykaput nekünk ki logja nyitni *Taurus*, de a többi már a mi dolgunk.

Odabent a portással, egy múmiával fog kezdődni az egész, szóval vegyük fel a koronát, mielőtt bemennénk, s akkor békénhagy. Továbbmenvén egy gyikember páros fog akadékoskodni, csapkodjuk őket meg. Lesz egy terem, ami úgy néz ki, mintha kincstár lenne, ezt inkább hagyjuk békén, ugyanis egy verem fog kinyitni, azonkívül egy kgyő is lesz a veremben. Össze kell szedni egy két kulcsot, színük alapján. Elképedni nem lehet, hiszen addig nem enged tovább, amíg nincs nálunk a megfelelő kulcs, s csak egyenként juthatunk a kulcsokhoz. Színes kulcsok kellene: **BROWN**, **GREEN**, **BLACK**. Van ott főpap is, aki egy démont idéz meg örömben, hogy meglátogattuk, meg lesz még jópár igen erős ellenfél is, mint pl. sisakos harcos, elit őt (zöldszoknyás), élő szobor (ehhez kell a **FREEZE AMULET**), és néhány vasdémon. Mivel nincs nálunk még egy darab elektromágnes se, ezen előlük csak menekülni lehet, útlezárást képviselnek.

A belsőbb termekbe egy trón mögötti titkos járat vezet, de itt megint találkozhatunk hön szeretett program-bugjainkkal. A **HINT BOOK** pl. ilyenről nem is ír, men amint oda belépünk, egy „labirintus-szerű” szobalsmételést csinál, párhuzamos szinten. Nem lehet belőle kijutni se, titkos ajtó sincs, úgyhogy ez végképp betett.

Ha valakinek hibátlan a verziója, gratulálunk neki, boldog lehet, s reméljük továbbjut. *Thoth Amonnal* való végső leszámolás maradt csak le, ezt csak a **HINT BOOK**-ból tudjuk, az azt írja, hogy a szívet kell megkeresni, s megtörni az azt védő üveget (jó, hogy nem egy kőszívű ember ez a *Thoth Amon*).

Borzasztban és rettentően sajnáljuk, de most az abszolút önhibán kívül volt, viszont ha esetleg találna valaki PC-n és Amigán is hibátlan változatot, annak ez nagyon hasznos lehet, mert nem egy kifejezetten könnyű játék a *Conan, the Cimmerian*.

Várható a programnak folytatása is, de reméljük ennél jobb kivitelben.

WARLORDS



Ez egy igen cool game, persze javítható lenne még. Sajnos elég gyenge a grafika, viszont majdnem pompás digit effektekkel (főleg a startnál a dob-effekt klassz) rendelkezik. Stratégiát játék, s az egészet abba a történetbe húzzák bele, hogy Illuria földjéért harcol pár nép, név szerinti:

SELENTINE-k
LORD BANE
SZÜRKE TÓRPÓK
ELVALLIE (tündék földje)
VIHARÓRIÁSOK
KOR ORKJAI
SIRIAN-ok
LOVASURAK

Célunk jó szokás szerinti az, hogy nyerjünk (a nem erre vonatkozó leírás ismertetése egy külön könyvben lesz, ha szükséges ilyen leírás).

A legelső képen (a vidám, bajuszos bacsi után) a játékosok sora választódik ki. Akivel mi szeretnénk lenni, az maradjon HUMAN, azzal a kis sisakos potával. Ellentétnek választhatunk más embereket, de úgy kínosan hosszú a játék (még 2 személlyel is). Szóval a gépet úgy tehet ellentétnek választani, hogy a megfelelő 'Fxy' gombot addig nyomogatjuk, amíg a megfelelő nehézségű szintet mutatja (KNIGHT — lovag; LORO — inkább jobb, ha marad a lord a lordásban is; BARON — báró). Majd START. Ezután szoktak a legelőbbsen elakadni. Ja, égér melegen ajánlott.

JÁTEK!!!

Két menü van, **FELSŐ PULL-OWN** és **JOBBOLDALI** ikon. Van még egyébként jobb oldalt egy térkép is. Az égér kurzorja löbbléle formát is felvehet, itt csak párat sorolunk fel:

VÁR — termelés megtekintése a kiválasztott várban
ÜRES NYÍL — semmi sincs kiválasztva, semmi aktív parancs
CÉLKÖR — kiválasztjuk a sereget, 2x click — az egész seregcsoporthoz
KICSI ÉS NAGYOBB NÉGYZET, MINT MOZGÓ KÖRVO-
NAL — csapat/hős, nagyobb seregtesti kiválasztva
NAGYÍTÓ — a térképen a kijelölt helyre viszi a fehér sarkokat, amik a jelentégtől nagyképernyőt mutatják, s ezzel együtt odazoom-ol
IRÁNY-NYÍL — a kiválasztott sereget odaviszi
KARO — a kiválasztott sereggel megtámadja a karddal kiválasztott várat
? — információt ad a vár védettségéről és havi lejátszásáról

BAL KÉP

Itt láthatók a csapatok, az épületek és a tájformák

SEREGEK

CSAPAT (sereg, seregtest)

Általunk fentartott különböző erősségű és sebességű harci egység, a várak elfoglalására és az ellenfél seregeinek lerombolására.

HÓS

Kiemelkedő egyén, aki önmaga felé egy azonos erősségű csapattal, de annyiban különbözik attól, hogy a nem templom épületeket/romokat csakis ilyen hős kuthatja fel, és csak ő szerezhethet onnan csodaeszközt, információt, illetve szövetségest. A játék legelején ilyen ember jelenik meg a fővárosunkban. A játék további folyamán is meg fog látni ilyen jelenni, ha lesz elég lehetőségünk, s egy kis anyagi juttatásért (600-1500 aranyig) segítségünkre lesz, mi irányíthatjuk. Lehet, hogy ekkor hoz magával 0,1,2,3 szövetségest is.

HAD, ÖSSZEVONT SEREGEK

Több sereggel egymásra állunk. Az ereje nem nagyon ismert, de a sebessége a leglassabb egység sebességével lesz egyenlő. (Double-clickkel)

SPÉCI SZÖVETSÉGESEK

Az étlagos csapatoknál nagyobb erővel és/vagy mozgásponttal.

ÉPÜLETEK:**VÁROS**

A népre jellemző színű és atkatú. Itt lehet további csapatokat termelni, megadott havi fenntartási díjért. Az ellenfél összes városát el kell foglalni a seregeinek legyőzése mellett, hogy teljesen győzedelmesek legyünk felette. Erre törekszik a másik is, ezért lehet a vár védelmi szintjét növelni, max. 10-ig, de minden szintnövelés pénzbe kerül, meghozza a végén már 800 aranyba. Egy sikeres ostrom lecsökkenti a védelmi értéket eggyel.

TEMPLOM

(város magasságú, azaz 2 szintes, oszlopos hely)
Minden idetértve sereg, ha itt kút, akkor meg lesz áldva, s emiatt megnő az ereje eggyel. Egy templomban csak egyszer lehet megáldani magunkat, s az egész játékban 3 templom van.

TORONY

Innen könnyebben védekezhetünk/támadhatunk. 100 arany egy db. Csak mezőn lehet építeni.

JÓSDA

(ua. a formája, mint a templomnak)
A hős infókat kaphat arról, hogy melyik tárgy hol van, s hogy ott milyen szörny is vár rá. Kapunk itt még általában egy drágakövet is, úgy 800-2500 arany közötti értékben.

EGYSZINTES, OSZLOPOS HELY

Csodaeszközök/pénz/szövetséges található a hőssel. Meg kell küzdeni egy szörnyel.

ROM

(csak egy kockányi rom)
Ua, mint a fenti, de itt van ilyen is, hogy pl. **SZENT OLTÁR**, azaz megáldhatja (nem biztos!) a hőst.

TÖBB KOCKÁNYI ROM

Faldűlt, és lerombolt vár. Nincs haszna.

TULAJDONSÁGOK A SEREGEKNÉL

Minden seregnél meg van adva, hogy egy adott körben mennyit mozoghat, s hogy mennyi az ütőereje. Valamint a termeléskor azt is kiírja, hogy hány kör alatt van kész, és hogy a havi fenntartása mennyi aranyba kerül. Változó természeti formákon változó sebességgel haladnak. A leggyorsabb a varázsló (kóntdsós pofa), a legerősebb az orldóg és a sárkány.

MOZGÁSPONT KÜLÖNBÖZŐ TERMÉSZETI FORMÁKON

Magas hegy (szürke): Nem is lehet rajta éltetni, csak repülő lényekkel
Alacsonyabb hegy (zöld): 6/lépés
Ingóvány/mocsár: 4/l
Erdő: 4/l
Mező: 2/l
Út és városban: 1/l

(hajóval)

Nyílt tengeren és öblökben: 1/l
Csatornában: 2/l
partaszállításnál: 2/l

(repülni tudó lényekkel)

minden: 2/l (nem tudjuk miért nem lehetett megfelelni a mozgási pontjukat, s csak egyenként tudtuk csökkenteni)

Pár népnél valami csökken, pl.:

tünde nyilas — erdő: 2/l

óriás harcos — hegy: 2/l

farkaslovas — mocsár: 2/l

CSAPATOK FAJTÁI

Elfoglalt várak során új típusú lények is kerülhetnek hozzánk

könnyűgyalogosság: Erő — 3; Mozgás — 10; ÁMI — 1

nehézsúlyosság: Erő — 5; Mozgás — 8; Á — 2

törpharcos: E — 5; M — 10; Á — 2

órlásharcos: E — 6; M — 10; Á — 5

tünde nyilasok: E — 4; M — 12; Á — 3

farkaslovasok: E — 5; M — 14 ?; Á — 4

lovasság: E — 6; M — 16; Á — 6

griff lovasok: E — 6; M — 18 (REPÜL); Á — 6

pegazus lovasok: E — 4; M — 18 (REP.); Á — 7

flotta: E — 5, M — 20 (csak vízén); Á — 12

Spéci csapatok

ordóg: E — 8; M — 18

éltőholtak (UNOEAO): E — 7; M — 12

sárkány: E — 7-8 körül; M — 14

démonok: E — 7; M — 12

varázslók: E — 6; M — 50 (III)

hős: E — 5; M — 12

Van pár különleges véros, s ott változhatnak az adatok.

Az ÁMI jelentése: általános megtermelési ideje (körben).

Ez elég sokszor változik (fővárosokban, a népre jellemző tulajdonságú csapatok az adott helyen gyorsabban előteremthetők).

CSODAESZKÖZÖK

Csak a hősök találhatják meg, s nekik +erőt adnak, pl.:
Tűzkard, Jégkard, Fénykard, Sötéteégkard, Ankh lándzsája ...

BAL KÉP (láad NAGYÍTÓ kurzor)**OLDALSÓ MENÜ**• **Zászló áthúzza**

A kiválasztott csapat(ok) elhagyása, azaz újat választunk ki a mozgásra.

• **Kard+Pejzs**

Termelés a városban. A torony kurzorral kiválasztjuk a várost, majd válasszuk ki a megfelelő csapattípust. Ha 2x választjuk ki a csapatot, akkor ki is rajzol róla egy képet és adatokat. A jobb oldalon láthatjuk, hogy **PROD, LOC, STOP, EXIT, A PROD**-dal a kiválasztott csapatot elkezd termelni, a **LOCK**-kal egy másik helyre viszi és automatikusan a seregeket (szállításuk közben nem láthatóak), a **STOP**-pal abbahagyja a termelésüket, az **EXIT**-tel meg kilépünk innen anélkül, hogy megbizgáltuk volna az alózó szelekciókat.

• **Tekerca + ?**

Megmutatja seregeink hollétét a térképen fehér pontokkal.

• **CTR**

A kiválasztott sereget a kép közepére hozza.

• **NXT**

A következő seregre ugrik.

• **OEF**

Békén hagyja a sereget, és az védekezni fog a következő körig.

• **QUIT**

Nem akarjuk többet a körben ezt a sereget macerálni

ALSÓ INFO-SOR

Berhelők! Max. 9999 arany lehet! Es a fite-nossz változik.
 High/low byte csere kelt!
 Name: A játékos neve
 Income: Összbejöveteleink navonta
 Cities: Tulajdonunkban álló városok száma
 Gold: ???
 Turn: Hányadik fordulóban járunk a játékban
 Upkeep: Sereg és egyéb cumo fenntartási költsége egy fordulónál
 Def: Város védelmi szintje

FELSŐ MENÜ

About WARLORDS

Csak pár dinnyeség

GAME

Observe Off/On — A gép lépéseinek nyomkövetése
 kl/be

Sound Off/On, Save Game, Load Game, Quit Game —
 No comment

ORDERS

BUILD — mezőn 100 aranyért tornyot épít nekünk, városban védelmet épít

DISBAND — egy sereget/seregcsoporthat szétoszt, megsemmisít

CAPITAL — a fővárosunkra ugrik

RAZE — lerombolja a várost, arról nem lesz egy népszerű cselekedet, de néha hoz pénzt, mert a katonáink az értékeket megmenekítik a városból

REPORT

ARMIES — kirajzolja az összes sereget a térképen a neki megfelelő színnel, alul meg egy diagramot mutat az arányról

CITIES — diagram a városokról

GOLDS — diagram a pénzarányról

PRODUCTS — diagram a termelésről

WINNINGS — diagram a nyerési arányról (minden eddigi beleszámít)

HATREDS — egy kis kép arról, hogy melyik vezér mennyire kedvel minket

HUMAN — emberi játékos, inkább őt kérdezzük ettől

APATHY — semleges

DISDAIN — lenéz

DISTRUST — bizalmatlan

DISLIKE — nem kedvel

HATRED — egyáltalán nem kedvel

LOATHING — Háborút folytat ellenünk. A kardok szinte semmit sem jelentenek, de a kék kard a legrosszabb. A sárkó azt jelenti, hogy olyan nép már nincs, megsemmisült.

HERO

DROP — tárgy ledobása hősnél

FIND — hol van hősünk (térkép, fehér négyzetecske)

TAKE — ha van valami batyu-szerű dolog mellettünk, akkor ezzel magához veszi azt a hős

INV — milyen tárgyak vannak a hősnél

SEARCH — kutatás hőssel és más sereggel

TURN

End turn: vége a fordulónak

TIPPEK

• Érdemes ketten játszani, s talán a legjobb összeállítás, ha az egyik ork lesz, a másik meg tünde, hogy egyrészről segítségre lehessenek

• Csata közben a double-click gyorsítja a menetet, s ha közben az egeret pátszor földhözvágjuk, majd betörjük vele a monitor, akkor a csatában a nyereség biztosított (nem vállalunk érte felelősséget)

• Könnyű nyerni a következő népekkel: ork, tünde, törp
 Közepes Lord Bane, srian, selentine, lovas urak
 Nehéz viharórlások

AJÁNLOTT STRATÉGIA

Az elején a gyors seregeket termeljük, s vegyünk fel lehetőséget szerinti minden hőst, a szövetségesei miatt. A végvárakat erősítsük meg, mielőtt támadás várható, s akkor is, mikor az ellenfél 20 lépésen belül van. A 40 kör körül (főleg ha egyedül játszunk) már eléggé nyavalyás dolgok lesznek az ostromok, főleg a fővárosoké és azon városoké, ahol egy löbb sereg fanyázik. A lehető legtöbb katona termelése itt is szükséges, de annyira már ne a könnyű gyalogosságot termeljük, mert egy mezőn csak 8 sereg lehet, s ilyen típussal akkor már csak a szerencse segítségével győzhetünk városokon. Nagyobb csaták és várható támadások előtt érdemes állást meníteni, mert elég sok függhet a szerencsén. Ha egy várt bevettünk, de úgy hisszük, hogy túl nagy volt a veszteségünk, akkor azt mentjük egy másik állásra előbb, s utána töltjük csak vissza, mert néha marha szeretné is lud lenni a gép egymás utáni 20-30 visszatöltésig. A különleges osztályokban legfőképpen a varázstörőket becsüljük meg, de ha öngyilkos küldetés van, akkor inkább ne legyünk a csapatba ilyen egységet, mert csak a szerencse hozhat újat. Jó, ha egyszerre sok sereggel támadunk, löbb oldalról, s eleinte csak az ellenfél birodalmának legeldugottabb zugait vesszük be, majd odacsoportosítva nagyobb termeléseket (max. 4 csapat termelése/város) lassan bevesszük az egészet. Ha már nagy a birbalmunk, s egy csomó belső városunkat nem fenyegetheti gyors támadás, akkor csak egy-két megteremt csapatot hagyjunk ott, s a löbbi várból irányítsuk át a termelést a frontvonalra. A hajó nagyon énekes dolog, s csak ezt lehet seregszállításra használni. A bat felső sarkokban lévő sziget elfoglalása érdemes, mert egy csapattal leverhetjük az egészet kisebb szerencsével, s a WINNING statisztikánk javul. Ha egy-egy csapat már elvégzett egy nagyobb feladatot (pl. egy félsziget megtisztítása), s erősen megfogyatkozott, valamint messze van a legközelebbi céltól, akkor érdemes felosztani, mert csak a fenntartási költséget növeli. Ha egy távoli terepre szeretnénk menni, de annak közelében még nincs várunk, akkor érdemes addig megállítani a hátszág váraiban a termelést, hogy az se szedjen pénzt. Majd mikor egy gyors csapattal elfoglalunk arrafelé egy várat, akkor irányítsuk arra a termelést.

Ha a WINNING eléne a jobb oldali határt, vagy már abszolút kilátástalan helyzetben van az ellenfél, akkor egyik nap követekek jönnek, s odaadnak egy fekerceset, amelyben a löbbi vezér azt üzeni, hogy átadjak nekünk seregeket/városait, ha békét kötünk velük. Érdemes elfogadni, mert ha levágjuk a fejüket, akkor mindenki háborúba vonul ellenünk, s nem is ez a játék célja. Ha elfogadtuk, akkor minden nép HUMAN-ra vált, s a gép kiír egy szöveget arról, hogy a mi (jelzők) uralkodásunk alatt Illuriaba egy új aranykorszak köszöntött be, stb. Osszlassuk fel most a többi játékos minden seregét, a saját népünkkel ilyenkor már ver nélkül elfoglalhatjuk a löbbi várat, s miénk lesz az ellenfél összes pénze, serege, vára, a hőseit meg kaszaboljuk le, vagy vonultassuk el. Derítsük fel az összes romot, s épületeket, majd mentjük ki az állást és nyomjuk le a 'CTRL+O'-t. Ezután egy gyors 'OEL *.*' parancs, s egy 'Y' megszabadít minket egy-két rossz emléktől... sajnos nem sokáig, mert már nyakunkon is a WARLORDS II. szebb köntösben.

• HÁPI

HISTORY

LINE '14-18



Nekünk e játék német verziója van meg, így arról készült a leírás is. Ez az igen kellemes próggy, a német-francia csatákat dolgozza föl a 1914-18 Időszakban. Az Intro-t feltétlenül nézze meg mindenki (legalábbis az alejét). Ha jól emléxünk, az a szarajevói merénylet, amikor elkezd a scrollozni a szöveget, mindenki továbbbugorhat az 'ESC' megnyomásával (akinek van elég ideje, az persze végignézheti...). Most jut eszünkbe, a leírás a PC verzióról készült, de Amigára is használható. PC-n csak VGA-n megy és nem ért hozzá némi hangkártya sem, különben egy árva hangot sem fogunk hallani. PC-n az egész gáma kb. 6 megát foglal el a winchesteren, de Amigán sem kutyá a maga 7 lemezével.

No, most már éppen ideje lenne elkezdenni a leírást. Megnézhetjük a gyönyörű Bluebyte-logót, majd a címképernyő következik azok kedvőit, akik elfelejtették, hogy melyik programot indították el. Ezek után a főmenübe (hauptmenü) jutunk. Itt az egérrel, billentyűzettel (nyílak és 'Space' vagy 'Enter') és valószínűleg a joystick-kal lehet mozogni. Megemlítendő az 'F1' billentyű, ami a játék azonnali elhagyását eredményezi (ne használjuk túl gyakran!).

HAUPTMENÜ - FŐMENÜ:

START

Ezzel lehet az uborkakonzervre kalapot varázsolni. Elnézést az egy másik játékt!

KARTE

Ez után következik az aktuális térkép kódja (PULSE, CIVIL, NOISE, ... LIGHT, ...). A következő terepet az aktuális megnyerése után adja, a pályák egyre nagyobbak, nehezebbek lesznek...

SPIELWERTE

Itt lehet beállítani néhány kapcsolót.

Kampf ein/Kein Kampf — Csata be/ki, erről majd később.

Mensch/Computer — Az 'A' játékost ki irányítsa ember/számítógép.

Mensch/Computer — Ugyanaz mint az előző, csak a 'B' játékosra.

Alle/Eigene depots — Az összes vagy csak a saját depó tartalmát mutassa-e.

Kain limit/Zuglimit 4-8-16 — Nincs lépéskorlátozás/max. 4-8-16 lépés körönként.

Exit — Vissze az előző menübe. Ez mindenhol jelen van, ezért csak itt említi meg.

Bedienung — Még néhány plusssssz kapcsoló.

Normale/Schritte pa/Monochrome — PC-n a monitor tartóját határozhatjuk meg. Az első kettő között semmi különbséget nem találtunk mono VGA-s gépen.

Maus sette A/B — Melyik játékos (az 'A' vagy a 'B') irányítja az egeret. Két játékos esetén érdemes átkapcsolni a 'B'-re.

Maus schnell/Mittel/Langsam — Az egér érzékenységet állíthatjuk be. Tegyük gyorsra (schnell), bár így is egy 1 méter x 1 méter nagy egérpad kell majd.

EXTRAS — Na, ide már csak 2 opció jutott.

Zalga liste — Megmutatja az edotti pályán elott legmagasabb pontszámot. A leot az úrasat jelenti.

Lade spiel — Játékállás betöltése. 0-tól 9-ig terjedő számokkal hivatkozhatunk rájuk.

EXIT

Mégis megemlítjük még egyszer, ugyanis itt lehet kijutni a programból.

ZUM DOS

PC-n a DOS-ba (hát hova máshova) lépünk ki.

Ennyi lett volna a főmenü. A Start-ot választva elindul a játék. Ha egyedül játszunk, kiválaszthatjuk, hogy melyik lelet akarjuk irányítani, a németeket, vagy a franciákat. A Pula térképen még egyenlőek az erőviszonyok, míg a következő pályákon már kisebb-nagyobb problémák adód(hat)nak. Tehát elkezdődik az éppen aktuális csata. A játékkezelnyőre jutottunk, ami jól láthatóan két részre van osztva. A bal oldali az 'A' játékosé... Kezdjük először a funkcióbillentyűk ismertetését.

'F1' — Ennek így közvetlenül nincs semmilyen hatása, csak a forduló végénél lesz szerepe.

'F2' — Zeno be/ki (ar/aus).

'F3' — Hangeffektek be/ki

'F4' — HQ Frequency 3.2. Ez legalmunk sincs, hogy micsoda, de valószínűleg nem lényeges.

'F5' — Joystick 1 be/ki.

'F6' — Joystick 2 be/ki. Csak 2 játékos üzemmodnál!

'F7' — Egér be/ki.

'F8' — Egér érzékenysége. Már volt róla szó.

'F9' — Csata be (schnell) — gyors/langsam — lassú/ki.

A kurzor a hatszög alakú bigyusz, ami mozog a képernyőn. Sajnos nem lehet vele átmenni az ellenség képernyőjére. Ezt lehet mozgatni egérrel, vagy joystickkal, vagy a billentyűzetről a megfelelő gombokkal: bal oldal a nyilakkal és az 'Enter'-rel, vagy a 'Space'-szel, a jobb oldal a 'D', 'C', 'X', 'V' és a 'CTRL' vagy az 'Alt' billentyűkkel. Az egérnek csak a bal gombját használjuk.

Mint említettük, két lázis van. Az egyik a mozgási (bewegung), a másik a támadási (angriff). A két fél mindig ellentétes fázisban van. Figyelem! Az aktuális fázisban kiadott parancsok csak a fáziscsere (moduswechsel) után hatódnak végre, először a támadások, utána pedig a mozgások.

Az egységeknek úgy tudunk parancsot adni, hogy rávisszük a kurzort a kiválasztottira, és lenyomjuk, sőt nyomva is tartjuk az egér bal gombját, vagy a 'Space'-t, vagy az 'Alt'-ot, vagy a joystick-on a ?! gombot. Javasoljuk, hogy billentyűzetről irányítsuk (vagy joy-ról). Szóval lenyomjuk a gombot (ekkor nyit terepen a kurzor közepén megjelenik egy X, épületben pedig sommi), és a kurzort megpróbáljuk elmozdítani egy irányba. Ekkor a következők történhetnek:

Gomb + fal: mozgás — 4 irányba mutató nyíl

lámédás — ókól

le: információ — kérdőjel

jávitás — villásláts

jobb: térkép — pergamen

bal: belekintés az épületbe vagy szállító járműbe — nyitott doboz

fázis vége, láziscsere — 2 vízszintes nyíl

gyértás — kalapács

Mozgás

Természetesen csak a mozgási fázisban lehetséges (később az információnál lesz szó róla), hogy milyen egység mennyit léphet. Figyelem! Egyes egységeknek (pl. közepes- és nehézüzerség) a mozgás után még kell várniuk még egy mozgási oldulót, hogy lőhessenek.

Támadás

A támadási fázisban lehetséges, később...

Információ

Ha a kurzor egy egységen áll, akkor megkapjuk annak a képét, és egyéb információkat (csak ha saját egység). Itt csak a legfontosabbumákat soroljuk föl, Luft, Boden, Wasser mindegyik után két szám áll, azt mutatják, hogy az adott egység milyen erősen, és milyen messzire tud támadni légi, földi, illetve vízi célpontok ellen.

Panzerung — páncélzat

Geschwindigkeit — sebesség

Ez az optimális érték útön, azt mutatja, hogy max. hány lépést tehet meg az egység, persze más terepen kevesebbet, például hegyen csak a gyalogság tud ájutni (no meg később a rapülök, de úgy gondoljuk, ez azokra nem vonatkozik) és csak egyet léphet körönként.

Gewicht — súly

Ez azt gondoljuk, egyértelmű. Valószínűleg befolyásolja a mozgást a különböző terepeken (lehet, hogy emiatt mehet át csak a gyalogság a hegyeken).

Max. gruppenstärke

Max. mennyire lehet főtötve a csapat soriel (általában 6 egység). Ha a kurzor terepen áll, akkor kapunk egy általános táblázatot a játék állásáról.

Runde — hányadik kör sörnél tartunk

Level — a pálya kódja

Modus — éppen melyik fázisban vagyunk

Baster — az ezan a térképen elért maximális pontszám (a top-listáról)

Aktuell — az aktuális pontszám, ne aggódjunk, ez folyamatosan csökken minden körben. Itt egy táblázat következik.

Eina — az 'A' játékos,

Zwei — a 'B' játékos.

Karte — a térképen összesen mennyi van belőle.

Einheiten — egységek,

Vorratstager — javítóműhelyt jelöl, a nagy (pergamenes) térképen egy D betű jelzi.

Fertigungsanlagen — gyár, jele Fo.

Rohstoffe gesamt — Összes nyersanyag, ebből lehet majd a gyárakban új alakulatokat építeni (mindegyik más-más mennyiséget igényel).

Rohstoffe einnahmen — nyersanyag bővétel.

A táblázat után még megjegyezzük.

Zug — az aktuális fázison belül ez hányadik lépésünk. Ennek csak akkor van szerepe, ha az elejen bekapcsoltuk a korlátozást, ami a Limit-nél meg is jelenik.

Jávitás

A javítóműhelyben, illetve a gyárban (mondjuk ebben nem vagyunk biztos) azzal meg lehet javítani a megsérült egységet. Effejétettünk megemlíteni egy fontos dolgot. Ha a kurzort rávisszük egy alakulatra, akkor alul megjelenik a neve, mellette egy szám az erősségét jelzi (hány sör van benne) 6-tól 1-ig. Ha 0, akkor az egység megsemmisült (elki). A szám mellett még van(nak) valami maszot(ok) a képernyőn. Ezek az egység szintjét jelzik (1-4 bigyó, utána valami ki-tüntetéstőlök következnek), vagyis hogy mennyire proli, hány ütközetben vett már részt, úgy hogy el is toláta az ellentélet. Ez lehet, hogy kicsit bonyolult, de adunk rá egy példót. A mi nehézüzerségünk lövi az 5 egységre lévő ellenséges gyalogságot (jó móka). Mivel a gyalogság csak 1 egységre tud támadni, hát nem okozhat semmi kárt bennünk, mi meg lazán ***arrá löjük szegényeket. Ekkor csak a tűzérés színió nő, e gyalogság meg marad ahol volt (ha elég proli a tűzérés, akkor sommi sem marad belőlük akármilyen ügyesek). Tehát vissza a javításhoz! Javítani csak a támadási fázisban lehet. Porzso ez is felomószt egy kis nyersanyagot. A térképen vannak lüggötlen gyárak és műhelyek is. Ezeket el lehet logálni, s utána már nekünk dolgoznak. Neha (mindig) vannak bennük rész alakulatok is.

Térkép

Az egész terep látszik rajta, meg lehet különböztetni a tereptípusokat is, itt is vannak jelölések:

HQ — főhadiszállás (csak 2 van)

F — gyár

D — javítóműhely vagy más néven depó (utanpotlás)

Batekintás az épületbe vagy szállító járműbe:

A HQ-ba, vasúti kocsi, teherautóba stb. lehet itt benézni. Mozgási fázisban kihatoljuk innen az alakulatot (gomb + le), vagy egy üres helyre győnthetünk egyet a nyersanyag függvényében (gomb + bal).

Fázis vége:

Miután kimozogtunk, illetve kitémadtuk magunkat, azt választva jelezzük a gépnek, hogy jöhet a következő kör. Ha 0 (ill. 2 játékos esetén a havar) is készen van, akkor megjelenik a bal oldali térkép info — mezőjében (ahol ezidáig az egységet neveit lra kl), hogy **F1; Moduswechsel**. Most lenyomva az 'F1'-et kezdődik a következő kör, viszont ha a D-t nyomjuk le, akkor állást menthetünk. Végrehajtódnak a parancsok a már ismertetett sorrendben. Támadásnál a támadó oldal térfelén megjelenik egy ablak, alul két oldal az egységet neval, az oldalakban felül a támadó, alul a védekező alakulatok képei. Ha a csata ki van kapcsolva, akkor a max. 6 részből (6 sor) alkotó az egységet maximálisan) néhány (esetleg mind) elszíneződik, ezektől búcsút vehetünk. Ha a csata be van kapcsolva, akkor klanimálnak az egységek a mozgásra (esetleg az erdőbe) és lenyomják egymást.

Röviden ennyit lehet elmondani a játékrol. Egész potásra sikeredett, reméljük nektek is tetszeni fog.

• TARBY

CAPTIVE



Szereted az RPG-t? Szereted a kalandprogramokat? Szereted a jó grafikájú és kiváló játszhatóságú játékokat? Szereted a kihívásokat? Mert, ha bármelyikre is IGEN a válaszod, akkor ne hagyd ki a **Mindscape 1990-es** játékát, a **CAPTIVE**-t.

A játék PC-n és Amigán is megjelent, a leírás a PC-s verzióról készült (MI? Hogy nem volt kedved caerélgetni a lemezeket? Hát ez Amigén is csak 1 lemezes, úgyhogy ez nem volt jó kifogás — CoVboy). Csak érdekességképpen: A játék 1990-ben az év RPG-je, kalandjátéka és abszolút játéka lett. PC-n EGA-s és VGA-s, Roland-ot, Adlib-ot, Soundblaster-t is kezel, és elég hozzá egy 640 Kbyte-os 286-os is.

The Story..., azaz az előzmények:

Egy úrbörtönben tartanak fogva egy olyan bűnért, amit el sem követtünk. Már éppen ideje, hogy kiszabaduljunk! A cellánk sarkában találunk egy aktatáska-computert, amin SOS jeleket kezdünk küldeni a kívüllégbe. Szerencsénkre 4 droid veszi a jelzéseket, őket kell irányítani. A csapat összeállt, kezdődhet a kaland a szabadulásunkért.

Operations..., azaz a játék kezelése:

A képernyőn kezdetben felül 5 kis képernyőt látunk, baloldalt van a főképernyő. Ettől balra egy kinaí ikonnal állíthatunk be opciókat. Az első 4 kisképernyő akkor működik, ha a robotjainknak van már OPTIK nevű berendezése a fejük mellett lévő computerbe építve. A főképernyőtől jobbra vannak a kezelő ikonok. A nyílak szárazföldön ételemszerűek, azonban más a jelentésük az úrben. A létra fel-le — a bolygón fel-le mászást jelent (ez nagy feltedezés volt). Pl.: úrhajóra, letrára. Ugyanez az úrben zoomolást jelent. A Zzz... ikon alvós-ikon, a nyitott tenyér pedig a pause-nak felel meg. A lemez-ikon

gondoljuk egyértelmű. A 4x2 db kéz-ikon droidjaink kezét mutatja. A 4 db küldőnbozó ikon droidjaink státusz ikonja. Alul van még egy control pad 8 billentyűvel. Az első 5 a képernyőket kapcsolja ki-be, a többi nem túl lényeges.

And the game begins..., azaz kezdődhet a játék. Csak az első bázist írjuk le példaként, ez alapján megoldható a többi misszió is. Íme:

Először egy térképet látunk sok bolygóval és holddal. Clickelünk a villogó pontra, ez lesz első bázisunk. Zoom, megtudjuk, hogy a bolygó neve Butre (És hol maradt a Guanó? Spanyolországban, vagy az Antarktiszon? — CoVboy). Clickelünk a Landing pad-re (leszállópálya), majd Orbit Ikon. Amíg úrhajónk ideér, clickelünk a lemezikontól jobbra lévő ikonra. A chipecet tegyük robotjaink agyába, majd adjunk nekik nevet. A névtől függenek majd a tulajdonságaik. Magas (15) DEX. pontot eredményez a yellow név, magas WIS. pontot a green név (mi érdemes próbálkoznunk). A bolygón keressük meg a bejáratot, majd az üzenetet szedjük fel, ezen van az ajtó kódja. Nyomjuk meg helyes sorrendben a 4 sarkot és menjünk be. Az út végét fal zárja le, de mivel görgők vannak alatta, eitolható, click a jobb gombbal az előre nyíllon.

(A játékot lehet billentyűzetről is játszani, bár elég körülményes.)

Oké, benn vagyunk a bázis belsejében. Mostantól a jelszó. nyírunk ki mindent, ami mozog (a csatáról részletesen később lesz szó.)! Gyűjtjük az aranyakat, és menjünk addig, míg el nem érünk egy csomó vibrálóblizeréhez. Yikes!!! (Még mindig dül a monkey-mánia — CoVBoy) (Ez nem én voltam — Én) Elérkeztünk a generátorokhoz. Innen az egyik folyosó a professzorhoz vezet. Kili him, a hullája mellől vegyük fel a

clipboard-ot, a rajta levő jelszót pótyogjuk be a számítógépbe, mire megkapjuk a **Planet Probe**-t. Ezt egy erősebb robotnak adjuk, hiszen elég nehéz Robbantsuk fel a generátorokat. Legcélszerűbb a kijáratához legközelebb esőre clickelni a dinamitsomaggal (hogyhogy nem vettétek fel a bejáratnál?).

Húzzunk ki innen fel az űrhajóra, majd click a **Planet Probe**-val a **Holomap**-en, és máris itt a második bázisunk. Leszállás, ajtónyitás (kód *jobb also, bal also, bal felső, jobb felső*), és lépünk be...

How can I fight?..., azaz csata legyverrel, vagy anélkül. A legegyszerűbb fegyver az ókól, kezdetben ezzel kell beérnünk. Ha űrt akarunk, egyszerűen jobb click a megfelelő kézen. A hátsó sorban állókkal ne nagyon csapkodjunk, mert így csak az előttük álló csapattagokat ütjük meg. Ha fegyvert találunk, vagy veszünk (kezdetben jó a **knuckle duster** vagy a **balt** is). Tegyük a robotunk kezébe, majd jobb click, mintha simán űrténnék. Ha a kezünkben lévő fegyver mellett egy kis 'S' betű jelenik meg, akkor droidunk még nem elég képzett a használatához. Ha sok az ellenfél, vagy nem akarunk harcolni, használjuk az ajtó módszert. Tehát: csaljuk a szörnyikéket egy ajtó közelébe, mi menjünk át rajta, majd amikor az ajtóba érnek ellenfeleink, egyszerűen csukjuk rájuk az ajtót. (Ez különösen jó pl. a professzornál.)

Other things..., azaz egyebek:

Egyik droid ikonon van egy korona, tehát ő a vezér. Ha mást akarunk vezérré tenni, azon clickeljünk kettőt a bal gombbal. Ha két droid helyét akarjuk felcserélni, mindkettőn egy-egy click. Jobb clickre jön le a droid képe és inventory-ja.

Alul **LIFE**-ja (élet), és **POWER**-je (energia) található. A **multi-droid** ikon-ra ballal clickelve gyakori RPG-seknek ismertős adatok jelennek meg robotjainkról.

Dexterity: ügyesség
Vitality: életerő
Wisdom: bölcsesség

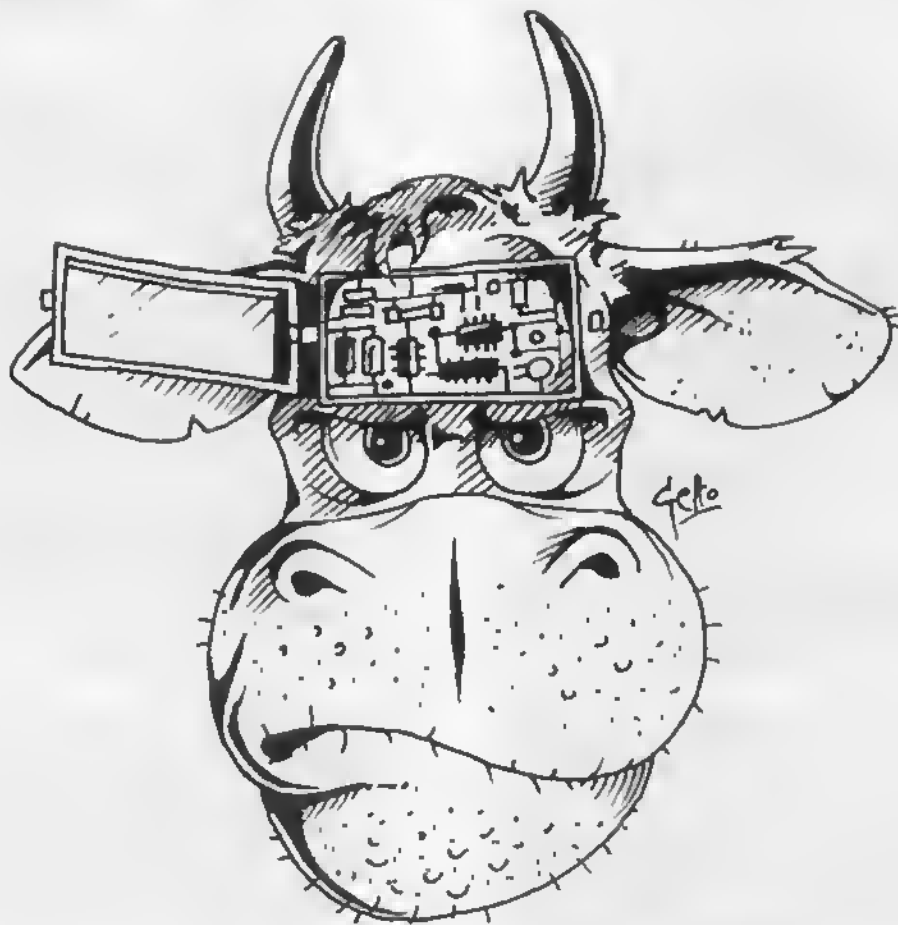
Kezdetben két skillünk van, amik persze fejlődnek. **Robotics** és **Brawling**. Az inv. ablakban a jobb felső sarokban van még három négyzet, ezek testrészekre bontva mutatják robotunk tulajdonságait.

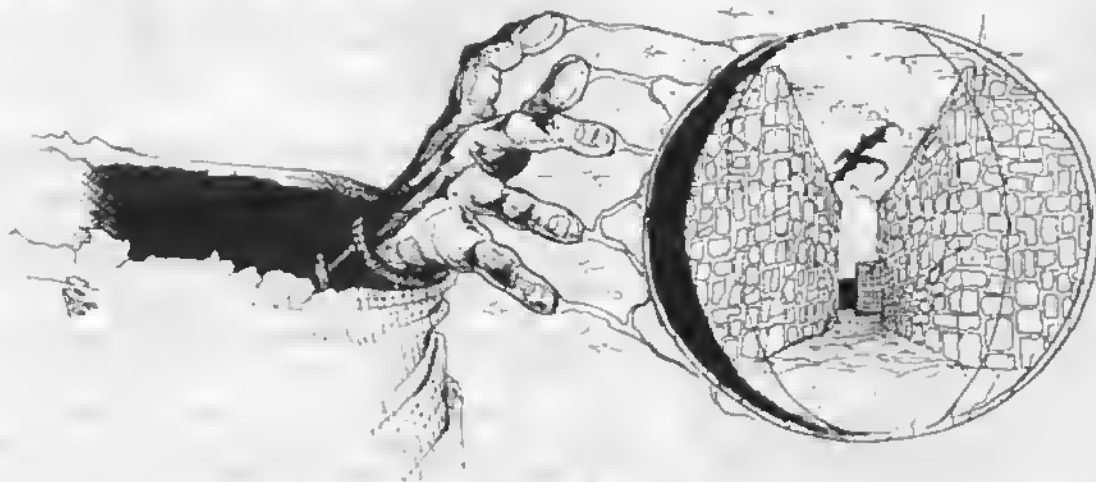
Hints..., azaz **tippek**, **hintek**:

- A börtönhöz érdemes betérni, **fix player**-rel gyógyíthatjuk játékosainkat, **fix item**-mel egy tárgyunkat javíthatjuk meg, **buy**-jal és **sell**-lel pedig vásárolhatunk, illetve eladhatunk.
- Mindent, amit csak találunk érdemes begyűjteni, mert vagy szükség van rá, vagy eladhatjuk.
- A **messages**-eket, **clipboard**-okat, **map**-eket és ilyeneket nyugodtan eladhatjuk, jó pénzt kapunk értük.
- Ha konnektorba nyúlunk, áramütést is mérhetünk ellenfeleinkre, de vigyázat, ha áramos kézzel nyúlunk valamihez, az megsemmisül, így az aranyak is.
- Ha egy lársunk totál kipurcant, adjuk el a testrészeit.
- A **power**-ünkre vigyázzunk, központja a mellkasban (chest) van. Hogy hogyan lehet visszaállítani, az már legyen a tisztelt játékos feladata...

Hát ennyi! A **Captive** nem egy egetrengető superprogram, de két lársztó **EOB** küldetés közben jól el lehet vele szórakozni.

• **DANI**





EYE OF THE BEHOLDER II.

Lassan két év telt el azóta, hogy EOB hiányban szenvedő agysejtjeiteket tupíroztuk. A CoV 19-ben és 20/21-ben ecsetelt első rész akkor nagy sikert könyvelhetett el magának, no meg persze a leírás is, attól függetlenül, hogy hibák, éa kilgázítások sorát tolmácsoltátok felénk. Köszönjük, tanultunk belőlük, reméljük, hogy JOHNNY és HÁPI barátunk úgy szedi most csokorba az azóta megjelent két résszel kapcsolatos információkat, hogy minél kevesebb „kilgázítás” lapuljon postafiókunk mélyén. Mielőtt azonban fejest ugranánk a második részbe, kanyarodjunk vissza egy picit az elsőhöz. Meleg szílvünket nem hagyhatja nyugodni az a tényálladat, hogy nyitott kérdések maradjanak az EOB I. körül. A CoV 32-ben már visszakanyarodtunk egy csóppet, röpke 1 oldal keretében az EOB I-hez, s ezt tesszük most is. A narrátor Johnny mellett ezúttal Kéri András budapesti versenyző lesz.

1-3 szint: Erről már nincs mit írni (egyértelműek az info-k), kivéve, a 2. szinten nem lehet megspórolni kulcsot: ha valamit álkulccsal nyitunk, nincs mögötte kulcs, az utolsóba pedig kampec lockpick. Pedig jól jöttek volna a „drágakövet-kulcsért”-nél

4. szint:

t2. Az idevezető illúziófal(ak) közül csak a keleti nyitható kintől, az biztos hogy nem az 5. szintről nyílik. Viszont a DNY-részen lévő 3 szoba közül a keletiben van egy ACL. Talán az nyílja...

F. Itt van egy pók is, ami 100% hogy megmérgez valakit (ha nyugatról jövünk), de nem baj, mert nincs messze a 4 db Cure Poison (Ami ugye köztudottan nem elmebaj, hanem ellenméreg! Ezt csak azért szűrtam be, mert minden második levél említett nézett minket hülyének — CoVboy).

11. Na ezt meg én nem találtam (a jelölt illúziófal se nyílt ki, még a 7. szintről visszatérve sem!). Ugyancsak nem működött az innen északra lévő nagy terem nyugati részén lévő sem. Találtam viszont 4 db szöveget (nem tudtam vele mit kezdeni).

— A keleti részen nemcsak a pókok, hanem a hálók is újratermelődnek!

— Az 5 és 6 jelű szobához vezető folyosó nagyon vidám. Mire levágjuk a hátót, megjelenik mögöttünk egy pók. Ha megfordulunk, úgys lesz egy mögöttünk (ha nem vágjuk le a hálót, akkor is!).

— A t5-től keletre lévő szobát a szemközti falon lévő kis kapcsoló nyílja, és valami potion-t találunk ott

5. szint: Azért vannak itt bőven pókok!

B. Meg lehet csinálni lezuhanás nélkül: Elmegyünk a keleti kulcsért, dél felé vissza a nyugatihoz, és végül be a teleportba. Így viszont nem érdemes lemenni a 6. szintre vezető lépcsőn (próbálja ki mindenki...). Utána pedig simán csak a 8-hoz kell menni

E. A teleportot a nyaklánc működteti, és kb. ilyen a 4 kőtárgy portal kulcsa:

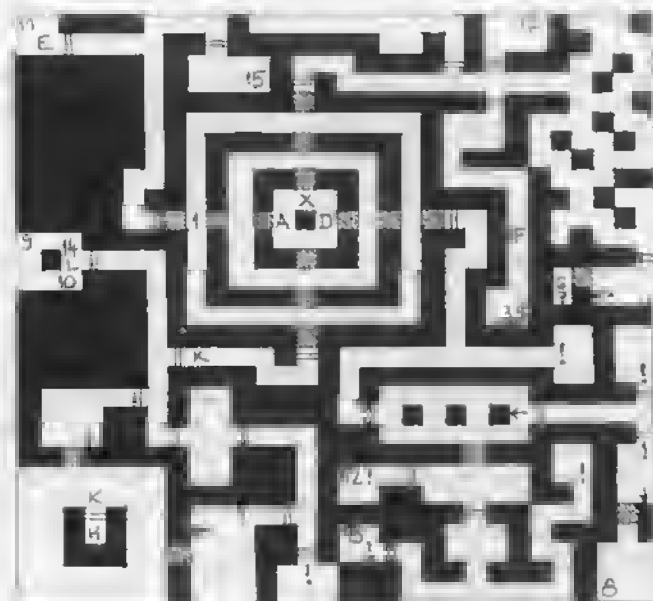
medál: 4 <—> 7

nyaklánc: 5 <—> 7

tör: 9 <—> 7

jogar: 8 <—> 10

A tárgyat kézbe kell venni, és ráclickelni — valahova... Egyébként Innentől kezdve nem lehet lineárisan haladni. Aki esetleg nem jött rá, annak: Portal 5 —> 7; Portal 7 —> 9, Itt szét is nézhetünk, de fel 8-ra. Ezt gyakorlatilag bejárhatuk, aztán le 10-re (F). Itt Keirgar kiszabadítása után 10 —> 8; le 9, 9 —> 7; 7 —> 5. Most mehetünk az 'F' helyre, le 6-ra. Ezt is bejárhatjuk már. A 7-8-9 hátralevő részei sajnos attól függnek, hogy mikor milyen kulcsaink vannak.



- 1 — Rock (zöld!)
- 2 — „Raise dead”
- 3 — Dwarfen healing potion + cleric scroll of Cure serious. A felsorolt dolgokon kívül egy csomó kapcsoló van itt, ez volna tehát a „Room of Levers”. Ha mindegyiket felkapcsoljuk (jó munka lesz!) jutalmunk egy Wand of Cone of Cold. A Potiomat szállítsuk el a törpéknek, s máris miénk a Wand of Silvas.
- 4 — „Cure serious”
- 5 — Wand Magic Missile
- 6 — Drow Key
- 7 — Stone orb
- 8 — Orb of power. Nicsak! Egy fekete gomb. Ha visszaballagunk a portálok segítségével meg némi mászkálással a 4. szintre, megtudhatjuk tárgyaink funkcióját, illetve mágikus bónuszait (A PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY például — 3-as...). Az „of Adornment” megjelölésű tárgyak mágikusak
- 9 — Wand of cone of cold
- 10 — „Hold monster”
- 11 — Banded armor + „Slasher”
- 12 — Drow Key
- 13 — Human bones + Spellbook + Bracers + Ring + Stone Holy Symbol + Slasher + 4 Kiath, F szintű varázsló, és cuccai hevernek itt. Csak 20 HP-je van, de az egyetlen varázsló a játékban, akit találunk. Mi elvettük a cuccait, persze ne adjuk vissza, csak a varázskönyvét
- 14 — Medallion + Cleric Scroll of Raise Dead. Itt némi kavarás van, de nem nehéz megtudni a nyitját
- 15 — Ring
- X — itt érkezünk
- A — Portal. A Holy symbol működött, vissza a 7. szintre (!) Látható, hogy 3 gyűrű veszi körül — a portált. A külsőn kezdetben zárva van az ajtó. Akkor fog kinyitni (észak felé), ha — a két belsőn is az északi van nyitva. Ezután mindig az óramutató járásával megegyezően nyithatjuk az ajtókat, mindig csak egy irányba levőket (az északiak, után a nyugatiakat, azután a délieket stb.)
- D — Trükkös illúziófalrendszer. A három, egyre nagyobb folyosó négy átfelkenes oldalán vagy csillag, rúna, gomb, semmi (áljáró) van. A 3 illúziófal csak akkor nyit ki, ha mindhárom ugyanarra van nyitva! A gombot lenyomva minden eggyel odébb csúszik.
- E — ...izé, itt állást menthetünk!
- F — Egy csomó kár (8 db). A következő rántásakor az alábbiak kapcsolódnak át: 1 —> 3 (5), 2 —> 4 (5, 6), 3 —> 2 (6, 7), 4 —> 1, 5 —> 8 (6-semmi, 7-semmi), 8 —> 1 (7) Room of levers
- G — A rúna szerint ez a kulcs szobája. Csakugyan!
- H — Portal. Stone orb-bat a 12. szintre.

6. szint. Megtréfálhatjuk a Kenku-kat, ha felfutunk a nyíluk előtt, viszont mi közben kilövünk rájuk egy sorozatot. Van egy golden key valahol a felfutó vezető lépcsőtől — északra — első folyosón (a pontos meghatározás! ..). Egyébként kicsit nehéz továbbmenni. Ja és a kis, zárt részen (kb. 5-től északkeletre) van egy stone ring. Azt sajnos lusta voltam kipróbálni, hogy mire jó, de biztos, hogy nem a 7. szint F helyén kell használni!

G: Jó vicc, men az első kivételével az összes helyen kétszer jön dan. Azazhogy az első visszafeljutást fog tüzezni.

7. szint: Ezt egyébként nem fontos teljesen bejárni. Ami fontos az: (10), 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21. A maradék portál a 6. szintre vihet — kizárásos alapon. Továbbá itt az egyik speciális szikla! Az előbb említett „F” helyre vezető ajtót golden és nem drow nyitja! Azon a helyen, ahol a 6 és 8 szám van, van egy bukkano is. Azután meg kb. 5 élőhalott mögöttünk. A középső zárt helyen nehéz keresztülvégődni. A lényeg, hogy a „hadgyakorlat”-hoz utoljára menjünk, men az ajtók egy picit egyirányúak! Ha jól csináltuk (és előtte MINDENT összeszedtünk) marad minden kulcsból egy (Drow kettő is).

— A T1-től északra lévő szobában 2 db élőhalott van, akik lehetetlen kinyitni — viszont mire fogytán van a HP-nk, meneküljünk vissza az ajtóig, csapjuk be, majd messze elhúzódva pihenjünk. Azután — talán — sikerül. Ja és a T1 ajtaja csak akkor nyílik, ha az F-től keletre lévő ajtók nyitva vannak!

8. szint:

G: Na ez lemaradt a térképről — a két H-folyosótól délre van. Egyébként a H folyosók mindkét irányban trükkössek

9. szint: A porcszívók minden utásra elűntetik a harcos egyik fegyverét — viszont ha eleget lövünk rá messziről, akkor tárgyaltan. A G — folyosótól délre eső zsákutcában föntől fekete kővek potyognak —> azzal nyílnak a szobák. A 13. nál lévő nagy teremben (a rúna szerint) kombinációs zárai van. Egy-két FIREBALL is jött... Egyébként az itt lévő ajtót drow key nyitja! A 8-as szobán kis kapcsoló nyitja, a 7-től délre pedig a tetesz kinyit egy illúziófalat (falat?). Es a délnyugati részen lévő kicsi zárt részben van egy raise dead. F. Itt jewelled key-t kapunk (én még csak azt kaptam)

5. Itt ugyan raise-dead-ot nem találtam, viszont az illúziófalat se tudtam kinyitni!

8: Úgy látszik nem tetszett a gépnek a képem, mert itt sem engedtek a raise-dead-hez!

G: Itt két szoba nyílik két fekete kővel (a másik a 8/7-nél volt). Az északi mögött tényleg egy kulcs van, de a déli mögött már nem tudom melyik, viszont egyedülálló máge-scioll! Továbbá a G-től nyugati folyosón van 4 rekesz és a felirat szerint „elfelejtettünk valamit”. Vajon mi?

10. szint: Itt az a fő gond, hogy miután kinyitunk egy tucsköt, mialatt szedgetjük a nyilakat, jön egy újabb — meg még egy... Aki a lépcsőn jött, az mehet is vissza, mert az ajtó a másik irányból nyílik. Tehát célszerű gödörkőn át érkezni... Az 5-ös helyen van még egy csomó egyéb stuff is!

C: Szerintem itt felesleges átvégődni — a térkép szerint sehova sem vezet..

11-12: Itt már tényleg csak gödörön keresztül lehet lemenni. Ja a 11-12 nem a szintek, hanem a 10. szint azon szobájának száma, ahol az egyirányú gödör van (...tehát vissza nincs út)

Trattatattatam! Következik a hiányzó két szint:

11.szint:

Ha nem találtatok volna ki, ez itt a 11. szint térképe. Ha igen, bonus 1 pont

I — lásd C

K — crow key nyitja

L — Újabb jó hely Itt az ajtó vagy odavezet, ahonnan jöttünk, vagy egy kis lyukba, ahol van egy kis raise dead + medalion

" — „agyszívó”,

■ — fal

II — ajtó

■ — illúziótal

A szörnyekről annyit, hogy van egy csomó „izé” 40 HP körül (ritkán találnak, de alaposan!), valamint köpenyes varázslók, akik még mielőtt odaérnek, lebénítják a csapatot. Célszerű odarohanni, és baromi gyorsan agyonverni!

Kétféle szörny lesz: az egyik szép nagyokat üt, és tonda, a másik agyszívó névre halgat, és lebénítja a csapatot, azonkívül néha 40-50 HP-t üt (de ritkán talál).

Megjegyzés: agyszívók ellen használjunk villámot.

12. szint:

Itt a sok teleport miatt térképezni egyszerűen lehetetlen volt, ezért a főbb helyeket mindenki keresse meg maga!

- **Szörnyek:** Hatalmas kőgólem 40HP körül, és semmilyen varázslat nem fog rajta. Egyébként elég kevesen vannak
- Kezdszénél nem volt egyértelmű, mire nyit ki az illúziótal, de mindent végig kellett rángatni!
- **Teleport:** 3x2-es szoba a keleti falon 3 kapcsoló. A bal és jobb oldaliak használhatatlanok, de a középső mindig továbbiak
- Van egy szoba, ami olyan mint egy teleport. A bal oldali egy speed-et, a jobb egy Orb-ot, a középső pedig egy-két Fireball-t ad (nem tekercs vagy pálcát!).

- Szoba, 3 oszloppal. A középsőn egy skill key (ki és nyitja a túldall ajtót), a két szélsőn pedig mindegy mi, mert ha elveszünk valamit, 2 tárgyunk kerül fel helyette
- A skul-lal nyitott ajtó mögött 2 vitality és invisibility potion van, meg két pillérgómbbal — a tetején. Kijöve bezárul az ajtó!
- 2 szoba egy-egy oszloppal, 3-3 orb-bal.
- 3 „gómbpillérek” szoba (rúna: a szférák szobája): 3 orbot felrakva (itt lel lehet) átmehetünk.
- Hosszú szoba 3 pillérrel. A rúnák szerint fel kell raknunk egy potiónt, orb-ot („szférát”), követ. Rakja fel mindenki, és nyomja meg a gombot! Hihi
- Egy helyen (Kelet felé) betörik egy szörny, és köszöni, hogy besétáltunk a csapdájába. Akármir teszünk megtagad, és 100 HP-seket üt, meg aztán nem lehet megölni. Szaladjunk vissza a 3x3 szoba elé. Aztán kerüljük el, és szaladjunk be. Bent — egyik kis tireball után megtaláljuk — a portal-okon is látható — 7 kötőgyat. Ha mind a 7 lenne, be se kéne jönni ide, de Stone Holy Symbol csak itt volt. Mindeközben 1-2 karakterünk meghal (vegyes osztályút nem lehet feléleszteni!!!), de már van vagy 3 raise dead is.
- A játék befejezése előtt ezen a szinten találjuk meg majd a Beholder-t. Van egy terem, ahol 3 kapcsoló van. Mindegyiket KÉTSZER nyomjuk meg, balról jobbra haladva. A kapcsolatás holmi illúzióalakot is nyit; az elsőnél egy olyan terembe jutunk, ahol 3 piederstál van; a középsőit vegyük el a kulcsot. Ha a szélsőkön levő cuccok a „sztriptíz” nevű műsor bevezetésével szerezhetők meg, akkor nem érdekes. A kulcshoz tartozó ajtó ott van 2 lépésre. A másik két kapcsoló nyomogatása nem visz semmilyen érdekes helyre. Ezután menjünk ahhoz az ajtóhoz, amin eddig nem láltunk nyomógombot. Nahát! A továbbiakhoz sok szörnycsét...

Ha már eléggé begyakoroltuk a mészárlás csinját-binját EOB I-béli kalandjaink során, igazán felfejlődhetünk oda, hogy betöltjük a második részt is, és elkezdünk a játékkal ismerkedni

A 'The Legend of Darkmoon' alcímet viselő játék trankó intro-val kezdődik, és máris egy tekintélyes lómenüvel állunk szemben.

LOAD GAME IN PROGRESS: Korábbi játszma folytatása

START NEW GAME: Új játék indítása. A karakterek 7. szintűek.

TRANSFER EOB1 PARTY: 4 karaktert hozhatunk át az 1. részből. Néhány cuccunkat (a Stone-tárgyakat) elveszik, egyébként oké.

RUN INTROOUCTION: Még egyszer megnézhetjük a kezdő képsorokat.

EXIT (TO OOS): Ha ezt választjuk, egy nagy elménytől fosztjuk meg magunkat!

Mielőtt fejest ugranánk a dungeon-ok, csapdák, rejtvények, mágikus és nem-mágikus tárgyak végeérhetetlen szövevényébe, egy kis áttekintés a változtatásokról — minden egyéb megtalálható korábbi CoV-okban (19, 20/21, 32, és az imént leírtak)

- Hat darab kimentett játékállásunk lehet, ami egy igen előnyös változás.
- PC-n a grafika már csak EGA-n fut, persze van VGA-s változat is külön
- Új varázslatok tűntek fel

Cleric

TRUE SEEING: Illúziótalakon állatunk. Mindig legyen bekapcsolva.

HEAL: A karakter max. HP-ra kerül

HARM: Meg kell ütni az ellenfelet, és ekkor neki csak 1-4 HP-je marad

Mage

BURNING HANOS: Lángszóró.

BLUR: Védekező varázslat.

IMP. IDENTIFY: Beazonostja a varázstárgyainkat (hány pluszos, átkozott-e, stb.)

REMOVE CURSE: Átkozott tárgyakat csak ennek elmondása után tehetünk le (ha kézbe vettük).

WALL OF FORCE: Erőtérítalat generál. Elzárhatjuk vele a szörnyek útját, így pihenhetünk. Nem mindig sikerül (???)

HOLO MONSTER: Szörny megbénítása. Nagyon hasznos

TRUE SEEING: Ld. cleric

STONE TO FLESH: Kővévált karakter rehabilitálása

FLESH TO STONE: Ezt csinálják az ellenfelek velünk (medúza, baziliszkusz). Nekünk varázslat, nekik (sajnos) képesség. Mentődobás van.

DISINTEGRATE: A célpont atomjaira bomlik. Ezt meg a BEHOLDER csinálja. Lesz egy pár... Van ellene mentődobás, ami azt jelenti, hogy szintől és varázstárgyaktól függő eséllyel nem hat ránk valami (illetve csak feleannyi veszteséget szenvedünk, mint egyébként).

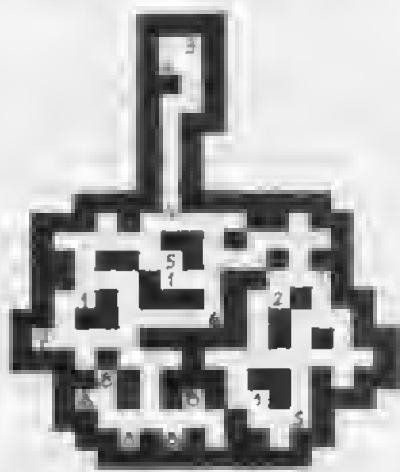
- A karaktereink gyakran észrevesznek illúziótalakat, titkos ajtókat.
- A varázs-ablak egyszeri varázslás után nem záródik be, így szórhatjuk a varázslatokat a harc mellett.
- 13. szintig lehet lejjődni.
- Rengeleg animáció van, ami nagyon leldobja a játékot (különösen cool a pince-szint alján levő!)
- Ja, és a vége nem egy szöveg, ami után a program reseteli magát (lásd EOB1), hanem kiváló grafikák gyűjteménye.
- Tekercsek elolvasása. Kézbe venni, jobb gomb (vagy 'U').

Az NPC-k közül javasoljuk *San-raah* és *Amber*. Ne féljünk lüningolni, a program ellentel-őzöne mellett ez igazán nem lekinthető csalásnak.

ERDŐ

Kezdekör a **Darkmoon** templom melletti erdőben vagyunk, farkasok mindentelé. Találkozhatunk egy nővel aki telajánlja, hogy elvezel a templomba. Mondjuk ölük meg, mire egy papirt találunk (jobb gombbal, illetve 'U'-val nézhetünk meg tárgyakat), mely szerint a nőnek — túsul fogva tartott gyermekei miatt — a templomba kell csalogatnia a gyanútlan járókelőket. **Gyanus**

Ugorjunk el délkelet felé, ahol van egy titkos lejárát egy földalatti raktárba. Itt van pl. a **Blur** varázslat. Ezután észak felé keressük meg a templomot, majd egyet kortyolva az odakészített százhektós italból, lépünk be ..



Híntek:

- A sírokat nem érdemes felásni, csak csontok vannak bennük.
- Az egyik bozót mögött egy titkos lejárát van egy barlangba, némi kincssel. A törpék észreveszik a lejárátot, ezért érdemes legalább 1 törpét indítani.
- A vén csoroszlyát nem érdemes kinyitni, mert nem akar semmi rosszat.

TEMPLOM — FŐBEJÁRAT

A templomban két pap fogad szívélyesen. Nyugodtan ölük le őket, ellenzéki politikások. Nézzünk el pl. balra. Egy rémült nővel találkozunk, akivel kivételesen beszélünk (mára elég a vérengzésből). Megtudjuk, hogy *Calandra* nevű nővérét elrabolták, mégpedig valószínűleg **Darkmoon** papjai. Oké kislány, ha tudunk, segítünk. Ennek jegyében vegyük szemügyre az ajtót, amely az egyetlen kijárát. (Ja igen, a hátunk mögött bezáródott az ajtó). Hosszas fejtörés után, izzadó tenyérrel az ajtókereten lévő gombra clickelünk. És... kinyílik! Az-annya! Cool vagy, testvér! Bonus 500 000 points, loading next level!

Szóval, egy elágazásba jutunk. Jobbra lépve egyet, egy apró kapcsolót megnyomva egy teleport nyílik meg előttünk. Ez a feltámasztóhelyre visz, ahol az NPC-ket hozhatjuk játékba újra (szükséges: a complete set of elf bones). Saját hulláinkat **RAISE DEAD**-dal támasszuk fel (elfeket nem lehet, ilyenkor a **LOAD GAME** varázslatot használjunk). Mivel hullánk most nincs, teleportáljunk is vissza a folyosóra. Menjünk le a lépcsőn.



Híntek:

- A két papot a bejáratnál ölük meg.
- Ettől balra némi info hullik az olunkbe egy rémült asszonyaságtól.
- Az egyik falban van egy gomb, mely mögött egy teleport buvik meg. Ide lépünk be —> a feltámasztóhelyre visz.

PINCERENDSZER 1.

Hohó! E máh a **DUNGEON**! Szinte érezni a dohszagot, szinte hallani a patkányok ordítását, a rabok csilingelő nevetését — oh!! (vágott közbe és tejbe a **Váradí Gergő** nevű törpe harcos). Az iránt érdeklődik, hajlandó lennék-e vegre a témáról beszélni és abbahagyni a rőtögést. Micsoda hangnem ez? Hát ezt érdemlem én? (Igen - **CoVboy**). Mikor én vagyok itt az ész! (Én meg az erő - szól közbe ismét **Gergő**). Haha. Na jó, folytatom.

Lehet menni jobbra meg balra. „Mindig jobbra kell lörekednünk” — monolta a fajvédő politikus, mielőtt a nemzetiségiek a farkát a fülebe dugták volna (bocs!). Tehát arra. Néhány ór lemeszárlása után egy 2x2-es raktart és egy hosszú folyosót találunk. Ennek a végén a szokásos „bukkanóra kő” módszerrel nyithatjuk az ajtót. Bent egy újabb ór pusztul meg. Találhatunk egy csomó hordót (üssuk szét őket), egy kulcsot (**grey key**), egy kulcslyukat, meg egy ajtót, ami mögött hangok hallatszanak. Hogy az ajtót hogy lehet kinyitni, csak öt-órás szótárazás és lélnapos konzultáció árán tudtuk meg. Benn van egy félszerzet (**halfing**), aki egész szeretne lenni, de $1.75 + 0.5 = 2.25$ szóval nem jó. Ne vigyük el, túl gyenge. Más dolgunk erre felé nincs, menjünk vissza a lejárathoz és az ajtó leküzdése után haladjunk előre. Ezután egy marek ór és két ajtó okoz majd gondot. Itt felhetünk egy érdekes dolgot. Egy papirt (infokat majd letordíjátok) meg egy kúrtót (**North Wind**). Sunyi szemünkben ravasz lény csillan. Csak nincs másik három, a többi egtájnak megtelelően? De van, csak nem itt. Vágtassunk előre a hosszan kanyargó folyosón, és egy szinttel lejjebb jutunk.



Híntek:

- Az egyik teremben a hordót verjük szét, az ingyencségeket egy **CREATE FOOD** mágiával tehetjük magunkévá.
- Ettől nem messze az egyik folyosón valamit rajta kell telejeitni a padlón lévő masznérián, ugyanis ez nyitja és tartja nyitva az utána lévő ajtót.
- Egy bezárt ajtó mögött találunk egy felszerzotet. Ha bevesszük a csapatba, másnapra eltűnik pár cuccunk társaságában, de hagy egy infót, mely szerint van egy titkos lejárát a cellája mellett.
- A szemközti sarokban a hordókban 2 kaja + 3 mágikus por található (kőből visszaváhoztal).
- Az öröknél az egyik víztartóban egy +1-es tör van.

PINCERENDSZER 2.

Egy nagy terembe érünk. Mindig jobbra — újabb kulcsos ajtó. Bent szerezhethetünk **skull key**-t, de egy tűzgolyót is mellé, szóval gyorsan lépünk vissza. Újabb ajtók sokasága vár bent. Az ajtók inogul csontváz-harcosok vőám csapatkái vágtatnak elő. Hamarosan eljutunk egy olyan ajtóhoz, ami kivételesen nem kulccsal nyílik, hanem erővel (click rá). Bent egy kisebb legió vár csontváz-harcosokból, papokkal fűszerezve. Ha megebédeltünk, markoljuk fel a cuccokat, különös tekintettel a kulcsra. Menjünk vissza a nagy terembe. A jobb oldali falon van egy kapcsoló. Egy titkos taktárba lépünk be. Dél felé egy másodosztályú illúziófal van (ezt az egyik karakter mondja, nem mi!), a bortonbe juthatunk. A cellákban megtalálható: *San-raal* csontjai, csontváz-puzzlek (koponya, végtag), egy élő NPC (gyenge). A cellák sora után néhány órkodó pappal kerülünk szembe, majd felhasználhatjuk a **skull key**-t. Bent egy csomó jó cucc meg egy **Darkmoon key** van. A másik is itt van valahol, de lehet, hogy a csontváz-harcosoknál van. Észak felé kapcsoló, aztán illúziófal, és máris berakhatjuk a két **Darkmoon key**-t. Előtte ugorjunk el *San-raal* felelésztén!

mondtuk!), neve **East Wind**. Előre haladva lépünk rá a bukanókra bátran. Tudjuk, hogy szeretitek a **Fireball**-t! Jobb oldalt az egyik helyen a fal az átlagosnál is gyengébb, uessünk rá kettőt, és máris nyitva áll a lejárati. Ugye gyári verziója van mindenkinek? Nem? Méri nem?

Hintek:

- A borton egyik cellájában lévő torpepapot logadjuk fel, legálább lesz egy hordárunk.
- A szint végén található koponyás ajtó mellett **Fireball**-csapda van. A kulcsot úgy szerezhethetjük meg, hogy meghúzzuk a fogantyút és elugrunk hátra. A tűzlabda elsuhan, és a bemélyedésben megjelenik a **skull key**.
- Találkozunk egy *Calandia* nevű megtépzott nőnnő NPC-vel. Vigyük magunkkal, hasznos lehet a későbbiekben.

DARKMOON 1. SZINT

Leímenve bezáródik mögöttünk az ajtó. Kár. Ez a szint egy szép nagy terület. Van benne egy négyszög (oldalar átlósan helyezkednek el), négy csúcánál fordító operál. A délinél van egy kapcsoló, ami mind a négyet hatástalanítja. Nekiláthatunk kutatni, és úgy félóra után rájöhetünk, hogy zselatinkockákon (ez egy standard AD&D szörny!) meg szárnyas micsodákon kívül itt semmit se lehet találni.

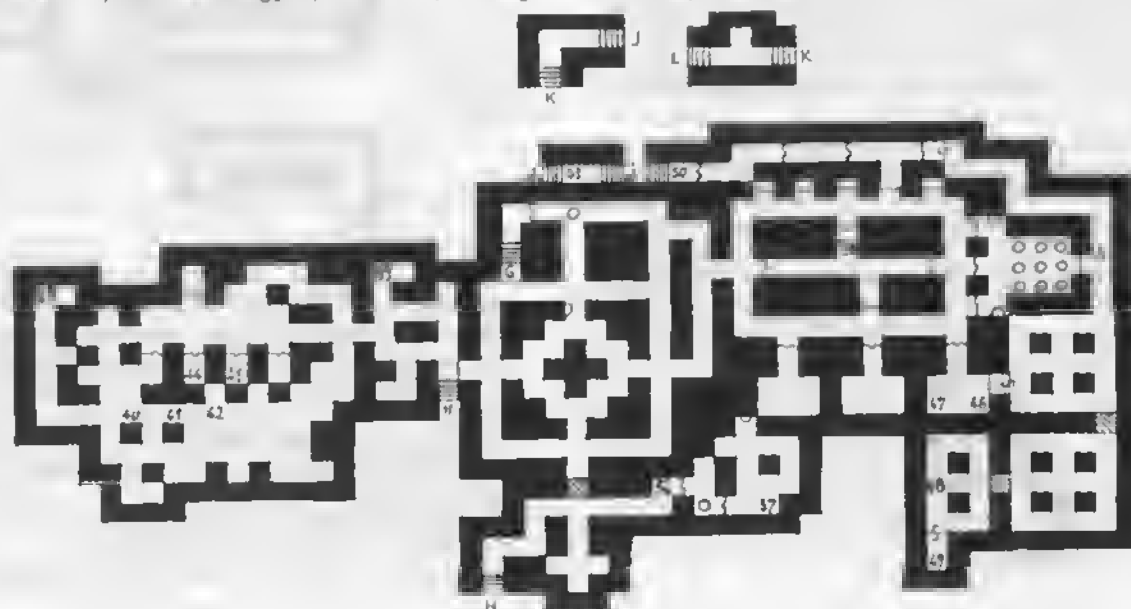
Aztán egy zseniális ötlettel meg a leírástól vezérelve megkeressük az északi beugróban lévő illúziófalat, és átépünk rajta. Ismét 3 irányunk van. Előre nincs semmi, kézenfekvő tehát, hogy arra kell mennünk. Balra tolódva (ok, nincs politika) megtaláljuk első pók-kulcsunkat meg egy rakás stuffot. Jobbra használjuk is fel a frissen szerzett kulcsot, és meg lejjebb mászhatunk.

Különte színű (pepita kockás, bugyirózsaszín) oráshangyák vertek itt tanyát. Újabb pók-kulcs birtokosa lehetünk, valamint sok cucc is van értefelé. Ezeket csak rakjuk el, most nincs idő azonosítgatni. Ballagjunk vissza az illúziófalán keresztül. Ha nélán kimerültek volna varázslataink, talán pihenjünk... oh! Szörnyű rémképek teszik lehetetlenné az alvást. Erre sürgősen megoldást kell találnunk. Délnyugaton van egy pók-kulcslyuk, mögötte egy portál, újabb pók-kulcs és újabb tárgyak. A mostani kulccsal nyissuk ki a délre eső másik pók-zárat. Egy olyan terembe jutunk, ahol 3x3 bukkano van. Megoldás: a két átló mentén kell öt tárgyat lerakni. Már másodjára rájöttünk: ezt hívják máknak.

Szárnyas micsodák özöne támad ránk, mi azonban rendítetetlenül megyünk a keleti illúziófal felé. Az újabb terep teljesen hasonló az előzőhöz, csak az illúziófal északra van. Itt begyűjthetünk minden jót kulcsot, üveggömböt, meg **Stone gem**-et. Ez aktiválja a portált, amit az előbb megtaláltunk. Használjuk is, persze.



Az ajtók kinyitása után *Khetben* jelentkezik. Gyors infocseré, eredmény, kutassunk tovább. Persze, mást nem is várhatunk. Jobbra menve egy tekercset találunk. Eszerint itt gyenge a fal, valahol át lehet jutni. Balra egy újabb künt (mi meg-



Hintek:

- A forgatót a bejárat közelében levő fal gombbal lehet ki-
kapcsolni
- Az egyik teremben van a falban egy teleport, ezt az ugyan-
csak ezen a szinten található gyémánttal lehet működésbe
hozni (gyémánt: kék keretben). Ez a teleport visz a papok
szintjére
- A teleporttól balra van egy pók-kulcsu bejárat. Mögötte van
a 9 kapcsoló, melyre X alakban kell a tárgyakat pakolniunk
(a szélső 4-re és a középsőre). Ekkor nyílik meg az itt lévő
ajtó

A PAPOK SZINTJE

A Csodás tény — és hangeffektek után a papok szintjén
találjuk magunkat, de ez csak később derül ki. Egyelőre
pihenjünk, vegyük fel a telerceket, aztán teleportáljunk
vissza az alagsorba. Ha betűre követtük a zseniális szerző
utasításait, most rendelkezünk kell két **Darkmoon** kulccsal,
egy pók-kulccsal, egy szürke kulccsal, meg egy
villáskulccsal (sebzés: 2 db = 10). Meg kell ezután találni az
ajtókat is hozzá! Aki ennyi vergődés után erre nem képes,
tűzgolyó és jégvihar általi halálra ítélik (az **EOB** nem gyenge
lelkeknek való!).

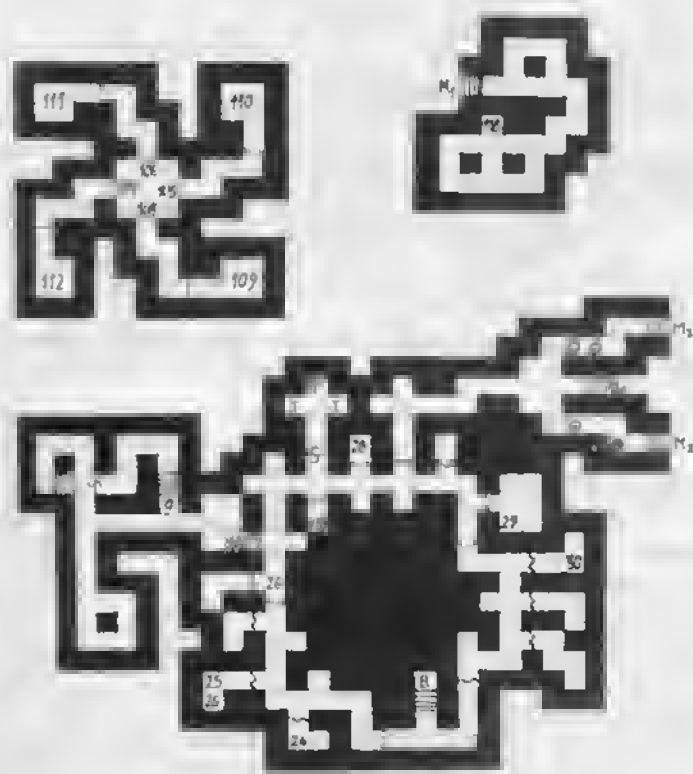
Vad rohammal dűborogjunk lefelé (vigyázzunk a
kanyarokban, csúszós a padló). (Ki hányta le? - CoVboy)
Összes kulcsunkat és ártatlanságunkat elvesztve, néhány
fekete özvegyet lesmárolva eljuthatunk egy ismerősnek tűnő
helyre... aha, itt volt a létszerzet, aki osztódással jött létre
(levágták a kezét).

Most izgalmas rész jön. adjuk össze a kűrjeink számát

a) **gyengébbek kedvéért** na több mint 3, kevesebb, mint 5,
akkor haladj tovább!

b) **átlagnak** ha 4, akkor jó

c) **matekosoknak:** ha a szám több mint kb. 5Xgyök8, és
kevesebb, mint 102/7 + xdx, valamint eleme az egész
számok halmazának, akkor szemedet pozícionáld az
alant levő bekezdésre, és olvass tovább — ellenkező
esetben lojtsd vízbe magad! (nyereség a világnak)



Hm, hm. A bejáratú teremben volt egy fal, ami felhőt, szelet,
meg hasonlót formázott (nem egy Michelangelo, de

megteszi). Nehány lépés, és máris újabb problémát
vethetünk oda meggyötört neuronjainknak (de ne hagyjuk
figyelmünket kívül a szinapszisaink csökkenő átviteli sebességet
és a vörösen villogó „**ENERGY LOW**” feliratot): mit kell itt
csinálni? Megoldás: vegyük kézbe egyenként a kűröket,
fűjük meg őket a fal felé fordulva (jobb gomb), és örüljünk! A
fal eltűnik, forduljunk előre, trallala.

Hintek:

- Az egyik ágyban egy kulcsot lehet találni.
- A beugrókban lévő szobrokat jö, ha szétcsapdossuk,
ugyanis az egyik mögött egy kapcsoló található, melyet
megnyomva 3 teleport jelenik meg. A bal oldalival és az
előtűnk lévővel ezen a szinten kerülünk máshova, míg a
jobb oldalival egy érdekes terembe jutunk. A fatakon van 4
bemélyedés, ezekben 3 drágakő és egy kulcs. A drágakő-
veket együtt kell az egyes bemélyedésekbe helyoznunk, ek-
kor nyílik meg a mögöttünk lévő fal.

- Ha a **zöld gem**-hez pakolunk, akkor az egy csapda lesz
egy +3-as **plate mail** formájában (bezáródik a fat mög-
göttünk)

- Ha a **copper key**-hez pakolunk, akkor papok jelennek
meg az ajtó mögött, és csak 2 darts van itt.

- Ha a **kék gem**hez pakolunk, akkor itt egy csomó kaját,
és egy teljesen sima **two-handed sword**-öt találunk.

- Ha a **piroshoz** pakolunk, akkor kapjuk a legjobb stuffo-
kat, pl. **wand** stb.

Mindegyik helyen található egy rózsaszín **Tropelet Seed**.
Ezzel lehet ebből a teremből visszajutni a folyosóra. A föld-
dön középen lévő gombra kell ezt rakni, és ekkor megje-
lenik egy teleport.

- A templom bejáratánál — ha megvan mind a 4 — fűjük
meg a kűröket, bejutunk a **TESZT** termeibe.

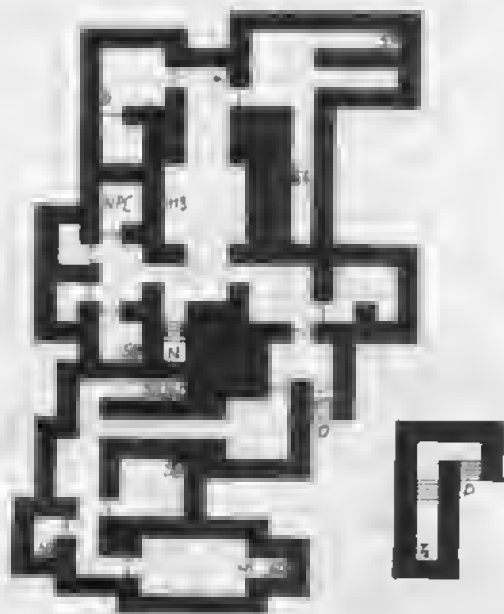
A TESZT TERMEI 1.

Egy bácsi jelenik meg, és közli, hogy ő itt a helyi sél, mi meg
elkezdhetjük a Tesztet. Hah! Kezdetnek azt láthatjuk, hogy a
kiindulási teremben minden négyzetben villámok villámlanak,
néha meg megszűnnek. Ismét izzasztó probléma előtt állunk:
milyen elv szerint vándorolnak az üres helyek, ahol biztonsá-
gosan átkelhetünk? Miután kétheti letargia sem hoz ered-
ményt, próbálkozzunk a Bólccsal a Biborholdban. (ez itt a
reklám helye). Na jó, menjünk el balra. Négy db ajtó néz far-
kasszermet felénk (miért pont farkasszermet? Miért nem
mondjuk infravörös riasztószert?). A baloldali kettő érdek-
telen, az egyik jobboldaliban egy sebesült sáska-harcost
(magyar hangja **thri-kreen**) találunk. Nyugodtan oljunk meg, ha
meggyógyítanánk, rájönne, hogy a sáska-harcosok nem
ismerik a háló fogalmát. Máris van egy sáska-kulcsunk. Az
utolsó ajtó mögött egy alvó törpe leledzik (**dwarf**). Ez az álla-
pot hamar megszűnik, és felvehetjük a csapatba. Haát, láttam
már jobbat is. Van itt egy jó kis mágikus rövid kard (**short
sword**) is. Térjünk vissza a villámokhoz, és próbálkozzunk
az előrehaladással.

Kapásból néhány sáska-harcosba botlunk, akiket illó üdvöz-
lés (**fireball**...) után csapjunk szét. Egy csontkulcsot találunk,
amit előre menve fel is használhatunk rogtan. Sajnos, semmi
érdekes nincs az ajtó mögött. Van itt a folyosón egy kapcsoló
is. Ha meghúzzuk, a villámok sztatikus állapotba kerülnek.
Na, így már jobb. Rúgjuk be a jobboldali ajtót, és nézzünk
szét odabent. Markoljuk fel az átkozott kardot (**Long sword -
2 "Hunger"**), mert később szükség lesz rá. A villámokat néz-
zük meg ismét (nahát! biztos magas a villanyszámlája a
Darkmoon-templomnak!), és most jobbra menjünk (az
elektrosokk újraélesztett halottakban levő agysejteinket).

Újabb sáskaharcos-roham után üssük meg az ajtót. Odabent
egy varázsszál leledzik. Torjünk bele három csontot (hehe,
ez egy átváltoztatott kutya? - CoVboy), és máris krkóp
elénk egy nagy, vastag, fehér... csontkulcsot. Továbbmenve
két ajtót felhathatunk, meg egy tepcsőt. Oké! Reméljük, van nála-
tok mindenféle kulcs, mert különben nem jutok tovább... A
jobboldali a sáska-kulcs nyitja, és így a sáskaharcosok lész-

kébe juthatunk. Mindenféle ajtónyitogatás után egy újabb zöld színű kulcslyukat találunk. Itt vegyük használatba tolvajunk zárnyitó képességét — mi? hogy nincs „thief”-karakter a csapatban? Ekkor csak a berhelés marad — PC-re lásd a leírás végén. Szóval, ha az ajtó nyitva áll, kukkantunk be. Hm, hát a sáskák kifejléssel növekednek, itt mégis gubó-szerűségek találhatók. Egyet csapjunk szét, aztán térjünk vissza a folyosóra, mert az összes gubó ki fog kelni, és így nem támadhatnak hátba/oldalba. Miután sűrű könnyeket hullattunk ellenteleink pusztulása felett nézzük meg a két szemet a lések végében. A baloldali kivétel — aztán tegyük is vissza. Nem mintha rendes kisfiúk lennének, de csak így fog kinyitni a titkos ajtó. Itt gyűjtsük be a cuccokat, különös tekintettel a „mantis idol”-ra. Most már telőállaghatunk a lépcsőn. Az enyeleten még tovább mehetnénk előre, de úgy az óriásdarazsak fészékébe jutnánk.



Hintek:

- Rógtól az elején nem árt, ha mindenkinek a Dexterity-je és az Intelligence-je 15 feletti, hogy át tudjon jutni a kezdeti vilámlanehez.
- Később egy kapcsolóval ezeket hatástalaníthatjuk.
- Van az egyik falon egy háromszög alakú bemélyedés, melybe valami értéket beletákolva egy wand-hoz juthatunk.
- A sebesült sáska harcost kíméletlenül kaszaboljuk le!
- A mellette lévő szobában horgogó 7. szintű harcos papot vegyük be a csapatba.
- A száznak adjunk 3 csontot és a koponyát. Jutalmunk egy csontkulcs, ami az ajtót nyitja.
- A sáskatészeknél a két szem közül vegyük kézbe az egyiket és tegyük rá a másikra, ekkor eltűnik a fal és...

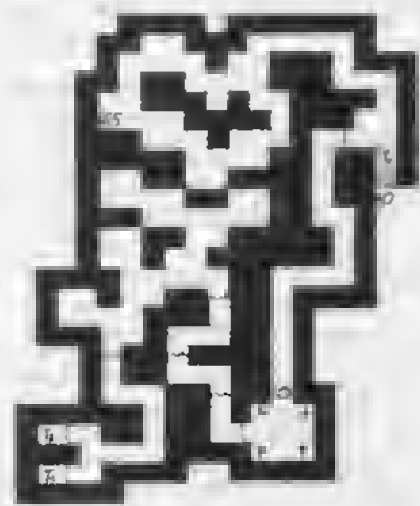
A TESZT TERMEI 2.

Hamarosan egy olyan terembe jutunk, ahol négy kapcsoló van. A kivezető utat négy ajtó zárja el (csak egy látszik, de ne örüljünk). Következtetés: át kell katintani mind a négyet — csak az a baj, hogy ha egyet megnézünk, egy másik előtt egy lyuk nyílik meg. Hm, hm. Ha a szoba előtti bukkánóra lépünk, a gódrók eltűnnek. — Csakhogy az ajtók is bezáródnak. Megoldás: úgy kombináljuk, hogy a folyosóktól legközelebbi kapcsoló kivételével, a többi meghúzzuk. Ezután indulunk előre. Három ajtó után a karakterek egyike észrevesz valamit. Aha, nyomjuk csak be azt a téglát! Mi történhetett? Hm, még egy kapcsolót kéne átváltani... hát ha eltűnt a gódró. Hát nem... De hát ha valami csoda tőnént, lépünk rá, és... igen! Nyertünk!

Haladhatunk tovább.

Van itten egy rézkulcsos ajtó, de olyan biztos van nálunk. Egy kanyar után a bácsi jelenik meg, szépen animálva a kö-

vetkezőket mondja: a bal oldali út visz a következő próbatételhez, a jobb oldali meg a majdnem biztos halálba. Hát persze, hogy az utóbbit kell választani. Másszunk fel a lépcsőn (előtte teleportáljunk), és egy útelágazásba jutunk.



Hintek:

- A talon lévő 4 kapcsolóból elsőször a bejáratnál balra, majd a jobbra levőt, végül a szemközti jobbot kell meghúzni. Ekkor kinyílik 3 ajtó. A 3. átjáró végén be kell nyomni egy téglát, majd spuri vissza a kapcsolókhoz. A negyedik kapcsoló alatt lévő illúziólyukra ráállva meghúzzhatjuk a 4. kapcsolót is. Így nyílik a 4. ajtó.
- Amikor a két választható útról papot a tickó, ne a bal oldali ajtót válasszuk, mert az csapda, HP veszteség, és ugrás a szint elejére.

A TESZT TERMEI 3. (A repülő kígyók szintje)

Kezdjük Darkmoon toronynéző turánkat mondjuk — balra. Egy láblán homályos célzást látnatunk arra vonatkozólag, hogy a kettes a nyerő. Ez valószínűleg az FTC—Vác FC Samsung meccs találatmánya, de biztosan nem arra vonatkozik, hogy a három, számmal jelölt ajtó közül melyiket nyissuk ki. Az első mögött egyébiránt egy tűzgolyó-csapda van (a gép kommentárja: „Azt hittem, bálcsabb vagy.”) (Yikes — CoVboy), a harmadik mögött meg egy nagy gömböc, csáppokkal, azok végén szemekkel, meg egy nagy középső szemmel... hívhatjuk szemlélődőnek, szemzsarnoknak, vagy porlasztónak (Milyen tónak? — CoVboy) — ez akkor is beholder! Vagy inkább mégsem? ugyanis egy ütés után telrobban. (Akkor ez egy időzített beholder volt — Nagy!) Szóval ez a gázspóra nevezetű szörnyeteg, ami megtalálható a Monstrens Compendium Vol.X-ben (X tetszőleges), és az a lényege a harci technikájának, amit az előbb leinunk. Plusz még harapni is tud, és mérgezni is. (Multitask Advanced Beholder = MAB). Szóval az ilyeneket varázslattal lövük le messziről.

A kettes ajtó mögött egy varázsszáj fogad, egy rendkívül éneletes szöveggel (lehet, Darkmoon nem a gonosz temploma, hanem elmebeteg gondozó?). Rúgjunk bele, mire tűzgolyókat kőp vissza ránk. Ez az AD&D illemkódex... Egyébként kétfelé mehetünk. Jobbra nincs semmi érdekes, szóval akár mehetünk rögtön a másik irányba is. Sorban a következő dolgokkal találkozunk:

- repülő (sőt: RAPülő) kígyók.
- Egy ajtó mögött rohadt kaja. Vegyünk fel egyet.
- Egy papnő jelenik meg, és közli, hogy a jobb oldali ajtó a nyerő. Valóban, egy kulcsot találunk.
- Egy bezárt ajtó.
- Egy nagyobb terem, tele kígyókkal (csak így tájszólással). Van itt egy titkos ajtó is, ami mögött rendkívül sok stuffok található.

Ezután térjünk vissza oda, ahol teljöttünk (mint a talajvíz), és a másik utat kövessük. Egy tenyegető varázsszáj-szólam.

után rakjuk be az imént szerzett kulcsot. Egy újabb elágazás. Balra menjünk. Oldossuk le a **MAB**-eket, és nézzük sorba a balra levő leágazásokat.

Az elsőben egy ajtó kinyitása után figyelmeztetést hallunk, miszerint ez egy halálos csapda, ne menjünk tovább. Így is van — ezért továbbmehetünk, mert ehhez is jár egy jó kis kép.

A második egy **Darkmoon**-kulccsal nyitható. Ilyen valószínűleg van nálunk. Ha nem, nézzünk körül a környéken, kettőnek is lennie kell (persze, két ajtó jár hozzá). Ha belépünk, varázsszálak hosszú sorait láthatjuk a beugrókban. Mindegyik éhes, és a megfelelő tápért cserébe „énekelnek” nekünk, ami a folyosó végén levő ajtó kinyitásához kell. Lássuk sorban a megoldásokat.

1. *One's refuse*... rettenetű lood

2. *Items born of greed*... öt darab kő (rock)

3. *Nature's beauty*... red gem

4. *From the friends*... mentis idol (ekkor nyílik ki az ezen a szinten levő bezárt ajtó, ami a red gem-el fejt)

5. *I must have the blade*... long sword — 2 "Hunger"

6. *No matter*... bármilyen varázstekercs (Mage/Cleric scroll of)

7. *I am parched!* bármilyen varázssital (potion of .)

Tessék! Amivel más kelet felőlant szórakozott, öt perc alatt el-
értük!



Hintek:

- Az első szájat nem kell megejteni.
- Ezután a folyosóról nyíló bal oldali ajtó mögött egy tűzlabda csapda, a jobb oldali mögött Illúzió Beholder van.
- A szemben levő ajtó előtti száj tűzlabdát kopdós.
- Az egyik szobában levő rohadt kaját érdemes elvinni, jól jöhet még.
- A nőci szövegezésének fogadjunk szót és jobbra menjünk.
- Az egyik csontkulcsos ajtó mögött Illúzió Beholder inkább varázslatokkal intézzük el, mert karddal támadva a ránk fröccsenő trutyi sok HP-t szed le csapatunkból.
- Az egyik ajtó mögött található elgyengült emberke cuccait ne vegyük el, mert ehhez mellé kell állnunk, de melléte egy kapcsoló van, ami zárja az ajtót és THE END.
- Egy illúziófal mögött van a kapzsiság csapdája. A falon levő háromszögbe tárgyakat pakolva nemsokára egy kőházban élvezhetjük a játékot.

- Van egy végtelen folyosó, csak megyünk, megyünk, megyünk. Ebből úgy tudunk kijönni, hogy megfordulunk, és elindulunk visszafelé.
- A szájakat etessük meg a fentebb leírt módon.
- A következő teleportot addig használjuk, amíg mind a 4 **Darkmoon key** nincs nálunk. Ez elég idegölő tesz. Ezután már kinyithatjuk a kaput.

A TESZT TERMEI 4. (Beholder színt)

Mielőtt tovább indulnánk nezzünk körül értefelé! A következő folyosó végtelennek tűnik..., de nem lesz az, ha megnyomjuk a jobb oldali falon alul levő téglát. Ezután még egy fordítómező is boldogít minket, s ennyi cecó után a folyosó végén nincs semmi érdekes. A másik **Darkmoon**-kulcsos ajtó mögött találjuk az egyetlen érdekes dolgot: egy tekercset, ami az illúziófalak elhelyezkedését mutatja egy egyelőre ismeretlen terepen.

Most már mehetünk. Azaz mennénk, de egy ismeretlen figura elállja az utat. Ő *Drau Draggore*, a **Darkmoon**-templom vezetője, a **Darkmoon**-bank elnöke, a **Darkmoon** csontváz-hadsereg vezérkari főnöke, és hasonló. Természetesen nagyon gonosz, nagyon erős, és minden ütőkártyát ő tart a kezében (hogy ez mennyire igaz, a játék végén derül ki). Ezenkívül az arca olyan, mintha valami amatőr rajzolóprogrammal készült volna — csak vonalak vannak benne. Hát az összehátas elég rossz. Egyébként meg bezár minket. És tényleg, némi lépcsőmászás után rájöhetünk, hogy az út egyszerűen vezet el. Azért az a teleport a szoba közepén egyáltalán nem feltűnő... (valahogy úgy, mint a *Mixed-Up Fairy Tales*-ben a tárgyak „eldugása”). A teleport véletlenszerűen működik, és különféle kezekhez juthatunk el általa. Mr. Case, egy kulcsot őriz, amiből összesen 4-et kell összeszedni. Ha ez megvan, rakjunk valamit Mr. Case tenyerébe és teleportáljunk vissza a kiindulási terepre. Jó! Négy kulcslyuk! A feladat rendkívül nehéz... (ugyan *Dram*, ezért az túl könnyű volt). A négy kulcs berakása után egy hangfelvétel jelzi, hogy bonus pontjaink száma újabb lépést tett a plusz végtelen felé (a beváltás: 50 — vállvergetés, 100 — kézfogas, 500 — hideg ölelés, 1000 — meleg ölelés (ok!), 5000 — oklevél, 10000 — a gyáró (**SSI**) gratulál). A folyosón túl levő táj megváltozott. Példánk tele lett igazí beholderekkel. A beugrókban összesen 4 db van (ha jól emlékszünk). A folyosón előre csörtetve arra a helyre jutunk, ahol használatba vehetjük az illúziófalakot jelző térképet. Keveredünk el oda, ahol jelez valamit a térkép. Itt egy lyuk van a plafonon, a lyukba szorulva meg egy beholder. Segítségért könyörög... segítsünk, hogy gyorsan elérje a túlvilágot (**KILL**): Háhá, kiderült, hogy beborult — tudniillik mégsem volt olyan helpess, mint amilyennek látszott. Van a falon egy tornádót ábrázoló gomb — nyomjuk meg. Egy ventilátor feldarált minket, hurrá — ja bocs, az az **ALIEN3**. Szóval egy szinttel feljebb kerülünk (**SEVEN-UP**). A beholder itt van, szemrehányóan néz ránk. Hát illik megtámadni egy teljesen innocent beholder-t? Igen, mert egy beholder sohasem ártatlan... dőljük belé a +5-ös biciskánkat, amit meg az **EOB I**-ből hoztunk, aztán nézzünk el a következő terembe. Hm, hát itt nem egy-két *Kiváló Magikus Tárgyak Fóruma* díjjal kitüntetett cucc; a kristálykalapácsra meg később szükség lesz. Van itt ajtó is, mögötte újabb beholderek, illetve mágia-cuccok vertek lanyát. Van itt, egy **Wand of Dispel Magic**. Essünk vissza az előző szintre, de a kómát hagyjuk *Robin Cook*-nak. Távozzunk ebbe az irányba, amit a térkép is jelzett.

Rögvést *Khelben* jelentkezik. Beszámolunk neki, hogy, s mint alakul a meccs — *Khelben* határozottan aggódik, amikor *Dran*-ról hall. Aztán a kapcsolat megszakad a **Darkmoon** körül növekedő mágikus erőter miatt, de előtte *Khelben* biztosít, hogy mágustársaival együtt megtesz minden lehetőséget — klakk. Hát, egyedül maradtunk. Ennek öröme gyűrűközzünk neki az utolsó tesztnek. A tábla szerint ez a **Test of Vision**. A lényeg annyi, hogy a délkeleten lakó beholderől dőlne van egy ritkos kapcsoló. Ha ezt megnyomjuk, felhárul az utolsó aj-

tó is — odabent a papnő-szellem közli, hogy nem Darkmoon gyermekei vagyunk (miért, egy templom mióta szül embereket — CoVboy), és ezért meg kell halnunk. A nalt két beholder formájában nyerhetjük el. Ha megszabadultunk tőlük, nyomjuk rá a kezünket az oltarra — előtte is lehet, de úgy oda a móka). Sötétség vesz körül bennünket, aztán valaki felkelti a villanyt, és kiderül, hogy a templom előterében vagyunk. Cool, hát ez volt a teszt.



Hintek:

- A padlón található kapcsolók kedves tűzloada-csapdák.
- Az illúziótalak mögött egy üregből lógó „szerencsétlen éhez” Behi lóg. Mindegy mit csinálunk, úgyis megkóstol.
- Ahol meglátjuk a „Test of Vision” táblát, ott tell kell készülni, hogy a térkép bármikor megváltozhaj.
- A földön lévő, elszórtan elhelyezkedő kapcsolók nyitogathatnak, illetve csukogathatnak bizonyos falakat.
- A ventilátor ikont megnyomva egy szellő felkap minket és elvisz egy alszintre.
- A Teszt végén jön egy spine és tank uszít par Behit. Gázoljunk át mindenén és nyomjuk a tenyerünket az oltarra.
- Ezután a száj már nem laballankodik az ajtó előtt és tovább mehetünk a templomban.

PAPOK SZINTJE — FOLYTATÁS

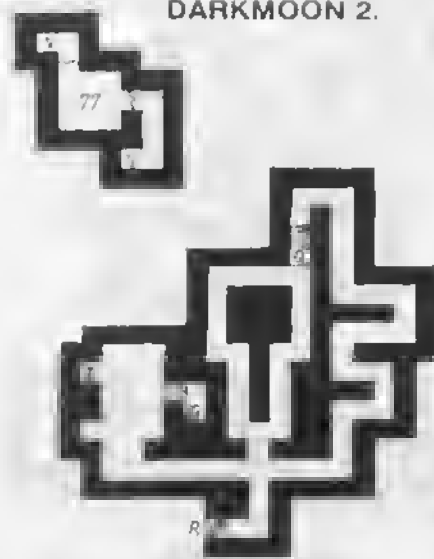
Menjünk fel a papok szintjére. A kellemetlenkedő csuhást üsük szét, aztán vegyünk használatba rézkulcsinkat. Nem lesz elég minden ajtó kinyitására, de erre nincs is szükség. Egyébként beteleportálhatunk a pincéből is, ekkor eggyel kevesebb kulcs kell. A beugrókban lévő szobrokat csapjuk le, az egyik mögött van egy gomb, nyomjuk meg, mire eltűnik a fel. Három teleporthoz jutunk. Kezdjük a bal oldalival és a középsővel, ezek a pep-színtek reknak le. Ezután nézzük meg a jobboldalt. Egy terembe jutottunk, ahol négy falon rekeszek vannak, összesen három drágakővel. Középen a terem talaján valami furcsát érzünk. Ha összehordjuk a drágaköveket egy tálcsába, az a fal eltűnik, és gyűjthetünk némi tápot. Az egyik irány halálos csapda, a legjobb pedig az északi. A talált lila drágakövet „űtessük el” a terem közepén, mire egy teleporthoz ki belőle. Ezzel visszajutunk a papok lakhelyére. Va-

ahol egy varázsszál Darkmoon jelét követeli. Mivel karaktereink tenyerén ott ékeskedik a JEL, továbbenged. Előtte azonban az egyik cellában egy Amber nevű egyén csontjaira bukkanunk, aki Kheiben ugynóke volt. Egyébként végigcsinálta a tesztet. Élesszük fel, azután nézzünk el a jelzett irányba. Egy zöld íze zárja el az utat. Használjuk a kristálykalapácsot, mire porrá emlik.

Hint:

- Most kell a smaragdkalapáccsal szétörni a zöld ajtót!

DARKMOON 2.



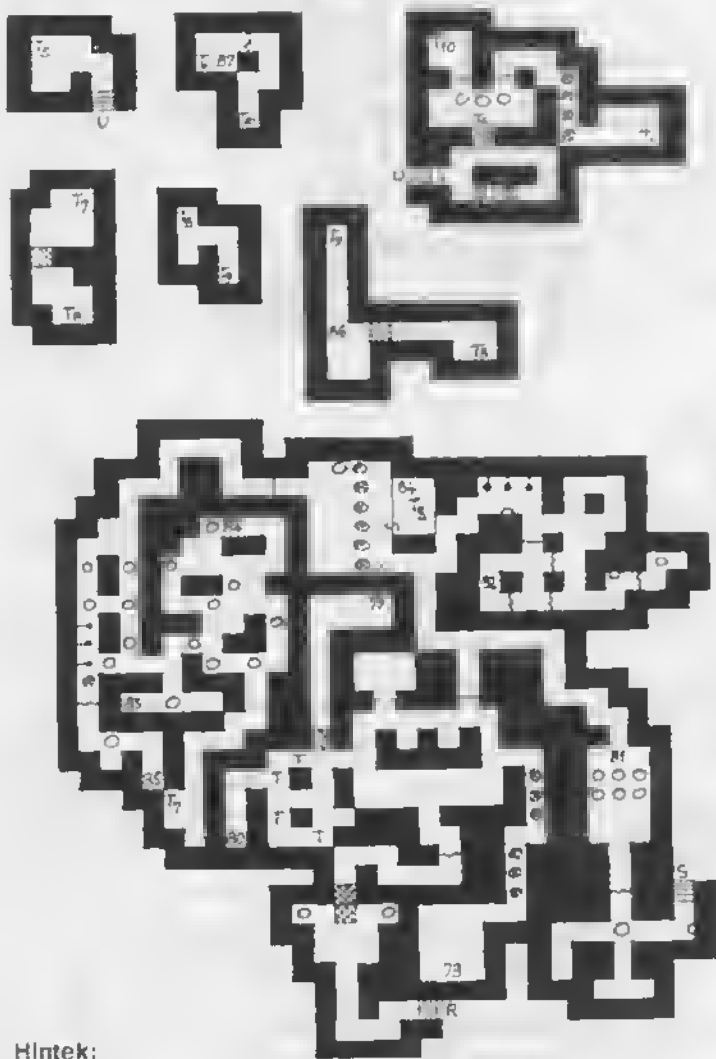
Hint:

- Az egyik illúziófal mögött egy telefon van, amelyik elvisz ríntket egy alszintre. Itt található az első tükörpajzs. Ebből összesen 6-ot kell majd összegyűjteni!

DARKMOON 3.

Egy olyan helyre jutunk, ahol egy kis kavarás van, de azért nem olyan bonyolult. Menjünk felfelé és hamarosan két szobrot találunk. Egy egy Dispel Magic-et eresztünk el rájuk, és máris egy bulette (alias szárazföldi cápa) néz velünk cápeszemet. Ha leütöttük, egy ajtón át beléphetünk a baziliszkusok törzshelyére. Hamar találunk egy olyan termet, ahol egy furcsa képződmény van a falon, amibe láthatóan 3 db drágakövet kell tennünk. Menjünk balra, ahol egy illúziófal mögött megleljük az első! Ugyanitt van egy telefonátgalós rész. Elég egyszerű eljutni a második drágakőhöz. Most menjünk jobbra. Vigyázat, egy olyan folyosó jön, ahol egy gödör vándorol fel s alá (így titakozik az adópolitika ellen). Figyeljünk meg a technikáját, és a következő teremben miénk a harmadik drágakő. Pakoljuk be a sablonba, mire a szomszédos ajtó kéjes sóhajjal kinyílik. Egy elágazás állít eléink problémát. Jobbra menve megölhetünk egy bulette-t, és lephetünk egy kristálykulcsot. Azután meg a hozzávaló ajtót. Emögött egy üvegfal-labirintus van, amit három kapcsolóval manálhatunk. Ezt sem túl nehéz kikombinálni — és máris miénk az Amulet of Life. Ezzel hullákkal ébreszthetünk fel (bár a mai gazdasági helyzetben talán hullának lenni a legjövődélmezőbb). Ezután balra menjünk, mert egyelőre nem tudunk itt továbbmenni. Egy olyan terembe jutunk, ahol gödrök sora zárja el az utat. Ha a gombot megnyomjuk, egy baziliszkus jelenik meg. Várjuk meg, amíg rálép a bukkánóra, aztán Hold Monster. Ezáltal átjuthatunk. Az ajtón túl egy szivatőrész jön. Az összes bukkánó egy-egy tűzgolyószórót aktivizál a falon. Ráadásul bulettek mindentel. A jobb oldali folyosón 3 kapcsoló van. Ezek húzgalásával először tüntessük el a gödört, és az ajtó is ezek nyitják. Odabent némi tárgyanyag varakozik. Ezután derítsük fel az egész szekciót. Két érdekes dolog van: az egyik egy csiszolt pajzs, a másikat a kagyló-kulcsos ajtó.

kinyitása után találhatjuk meg. Egy varázsszár közli, hogy egy párbajt várhatunk, ha nem használjuk a mágiankat. Vagyis rakjuk le a beugróba az összes varázskönyvünket és szent szimbólumunkat, aztán teleportáljunk. Egy butete-ekkel teli terembe jutunk, menjünk tovább az illúziólaton keresztül. Verjük szét a lelkek falát (jo moka), és máris találkozhatunk ellenfelünkkel. Hát, nem túl kemény. Jutalmunk egy **Talon's Eye** nevű drágakő, meg egy újabb csiszolt pajzs. Menjünk vissza arrafelé, ahol az amulet volt, meg a szülő butete. Egy fal zárja el folyton az utat. Lépünk rá a szélső oukkanók valamelyikére, és dobunk át valamit a másik oldalra. A fal odamegy, mi meg spurizzunk át. A **Talon's Eye** most kulcsként log működni, de elvihetjük (szükség lesz rá). Újabb butete-özön után egy lépcső jön, aztán egy üvegfal zárja el az utat. Kicsit visszább egy illúziólat van. Mögötte két telepon telezik, ezek rejtik az üvegfalat eltüntető kulcsokat. Az egyiket hamar megtalálhatjuk, de a másiknál hosszú verekedős, kulcsrakosgató rész jön. Összesen a következőket kell begyűjteni: kristálykulcs, kagylókulcs (ezek az üvegfalhoz), agyarkulcs (**toster Key**), karmazsin kulcs (**crimson key**), 3 csiszolt pajzs (ezek későbbi felhasználásra).



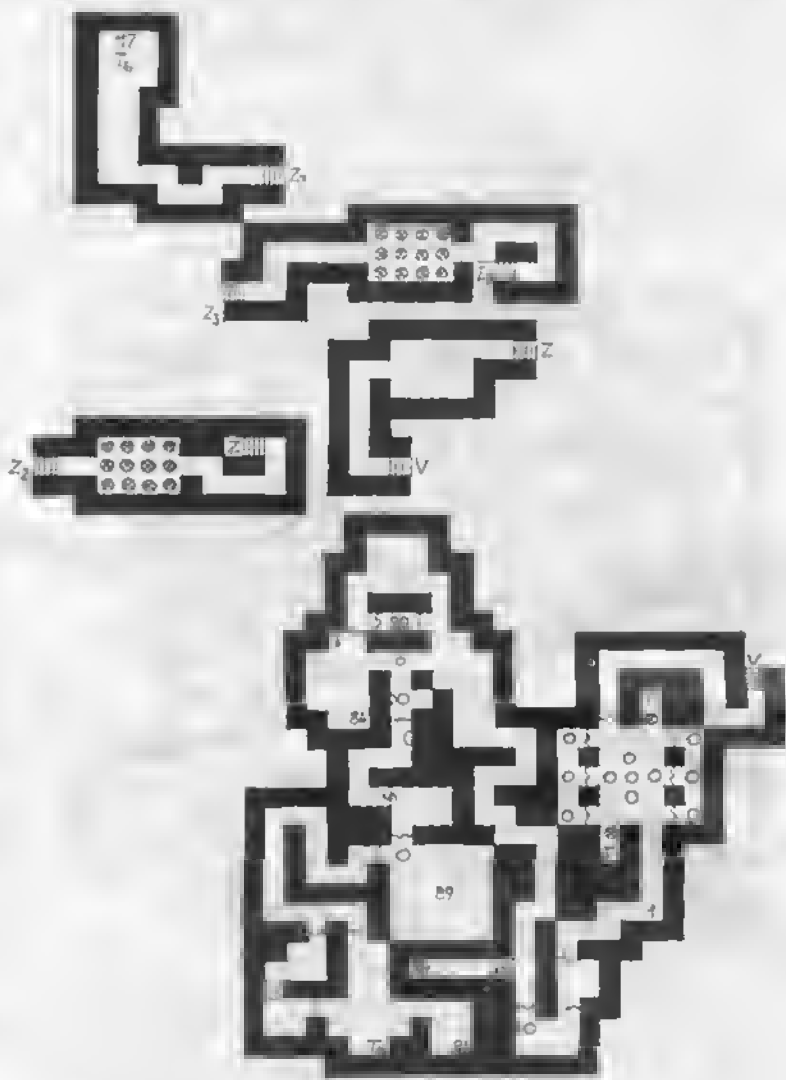
Hintek:

- A szoborfejekre nyomjunk 1-1 **Dispel Magic**-et.
- A földön sétáló lyukakkal legyünk óvatosak.
- Egy teremben három gem-et (soul, body, heart) kell betelepíteni egy fali tartó masinériába. Ekkor egy másik — addig zárt — ajtó is kinyílik a folyosón.
- Sokat kell teleportálnunk.
- Az egyik teremben 6 lyuk van a földön. A fali kapcsolót megnyomva a legközelebb álló eltűnik. Ekkor gyorsan fussunk át.
- A folyosón lesz egy kombinációs játék. Úgy kell átjutni, hogy a lyuk is eltűnjön és az ajtó is kinyíljon egyidejűleg.

- Sok földi kapcsoló tűzlabda-csapda. Kellemetlen, ha az erre-arra kolbászoló szörnyek hozzák működésbe.
- Az egyik teremben van 6 kapcsoló, szemben pedig egy fal. A fal cseles, ha át akarunk mellette menni, elénk ugrik. Ezt úgy cselezhetjük ki, hogy egy súlyosabb tárgyat ledobunk a fal előtti sor egyik kapcsolójára, ekkor a fal oda ugrik, és mi mehetünk békében.

DARKMOON 4.

Ebben a részben *Dram* bedobja legjobb poénját. *Khelben* képeiben jelentkezik, és egy jól elkészített szöveggel arra kér bennünket, ugyan haljunk már meg. Persze utána lelestezt — kapunk egy **Amulet of Resurrection**-t. Hm, demagógiából és népkábításból otós, információelméletből ketes. Hát nem azt üzenté *Khelben*, hogy megszakadt a kapcsolat??? Azért az amulettel megtartjuk. Mindeme események után tünetszük el az üvegfalat a lent említett két kulcs használatával. Két kellemetlen szoba jön, helyváltoztató gödrök keserítik az életünket. Azért nem nehéz, de nem árt, ha gyorsak vagyunk.



Hintek:

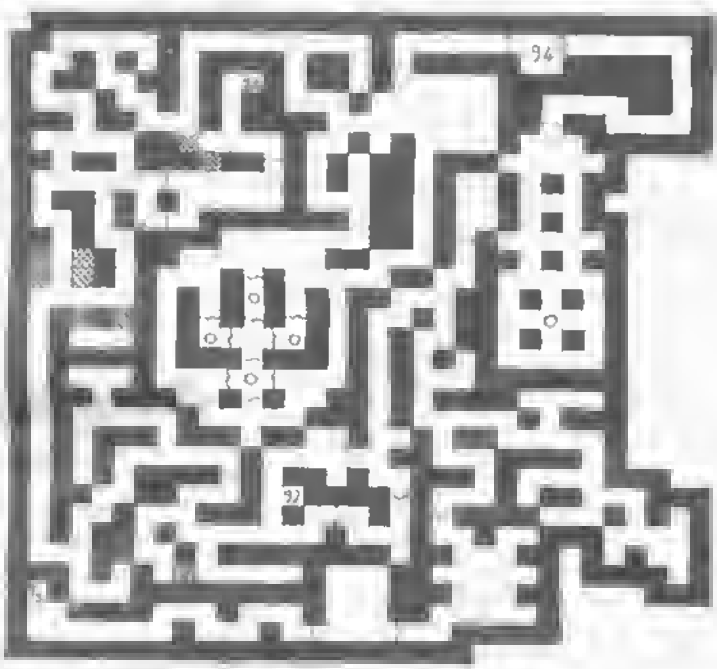
- Az egyik falban lévő lyukba a korábban talált **Starfire**-t kell betelepíteni, hogy az ajtó kinyíljon.
- A megjelenő *Khelben* csak álca!
- A falon lévő szörnyfejbe rakjuk bele a fogat.
- Egy teremben van 5 gömb a földön, 2 lyuk a sarokban és 4 üvegfal, mögöttük kapcsolókkal. A falak előtti 2 kapcsoló szabályozza, hogy melyik lyuk mögött jelenjen meg egy telepon. A középső kapcsolók azt szabályozzák, hogy ha bedobunk egy tárgyat a teleportba, akkor az melyik üvegfal

- mögötti kapcsolóra essen. Minden belső kapcsolóra rá kell rakni valamin, hogy az itt levő ajtó megnyíljon előttünk
- A feljártok után kétszer is van ilyen ugrálgatós ügyességi játék, 15-nél nagyobb DEX-űek ismét előnyben!

MEDÚZÁK SZINTJE

Nemsokára szellemekkel találkozzunk, meg egy szoborléttel. Ő a ponása a medúzák szintjének, de az ő engedélyén kívül 6 db csrszolt pajzsra is szükség lesz. Ez volt az ELSŐ, hogy végleg elakadtunk a játékban. Muszáj volt berhelni egy pajzsor, mert – mint az eddigiekből is kiderült – csak őt volt nálunk. A medúzák szintjén nincs semmi érdekes. Van egy észak fele vezető folyosó, aminek a közepén egy földtörmező van – erre kell továbbmenn. Hamarosan egy érdekes helyre jutunk, Medúzák mindentelé meg egy bezárt ajtó. A segítség értelmében egy-egy medúzát kell csinunk a négy bukkánóra, **cast Hold Monster spell**, azután zárjuk be minden oldalról. Semmi gorró, máris mehetünk tovább, az ajtó kinyílik. Egy csontokkal teli terembe jutunk. Egy karakterünk megjegyzése szerint: „Szegények, itt haltak meg, mert nem vették észre, hogy a falon van egy titkos kapcsoló”. A maradványok között vannak tekercsek, meg a Talon-kard markolata.

Továbbmenve egy nagyobb terembe érünk (itt szükség lesz a tooth key-re). Újabb szellemek keringőznek erretele, de mi csak lépünk rá nyugodtan a közepén levő bukkánóra. Üveg-falak zárnak be hirtelen, és *Dram* kárörvendő arca jelenik meg. Csapdába estünk, heho – aztán kinyílik alattiunk egy gödör, és máris a fagyóriások telephelyére érkezünk.



Hintek:

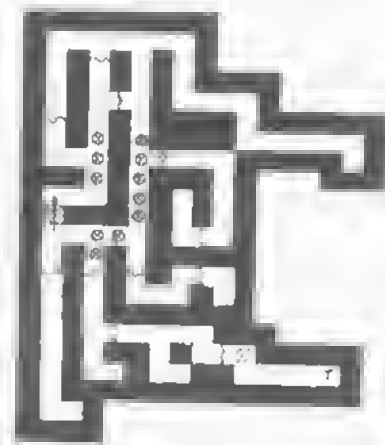
- A teremben, ahol a szobor van a falban, mindenki vegyen a kezébe egy tükörpajzsot, és menjen oda a szoborhoz.
- A falon lévő helyekre ezeket pakoljuk fel, s ha megnyílt az ajtó, vegyük le őket.
- Figyeljük gyakran az iránytűket!
- Ha rejtünk van a tükörpajzs, nehezebben változtatnak kőve minket.

- A pálya közepén a padlón van 4 kapcsoló, és odébb egy bezárt ajtó. Mind a 4 kapcsolóra rá kell hold monster-ezni 1-1 medúzát, majd becsukni utánuk az ajtót. Majd ők szépen rámásznak a kapcsolókra. Érdekes, hogy egy medúza nehezebb, mint 4-5 plate mail? Mert a cuccainkat hiába pakolnánk a kapcsolókra az ajtó valahogy nem akar kinyílni.

- Ezen a szinten van még egy Stone Dagger (tőr, barna a széle), amellyel máshova juttathatjuk magunkat a teleport alkalmazásakor.

A JÉGÓRIÁSOK BIRODALMA

Hatalmas okluk minden karakterünkön sebez (azért ez durva volt, **SSI** fiuk!). Az első elágazásban menjünk balra. Egy vándorló-gödörös részre érünk. Jó nehéz átkelni, de nem lehetetlen. Menjünk a jobboldali folyosóra. Ismét gödrök. Lépünk be a baloldali beugróba, nyissuk ki az ajtót, majd lépünk gyorsan előre. Ezáltal az ajtó mögötti fagyóriás nem szorít olyan helyre, ahol gödörbe pottyannánk. A következő elágazásnál ismét balra, és hamarosan egy képet kapunk. Egy fagyóriási ábrázol valami pengével a kezében, versike is jár hozzá, jó időtlen (*En kis fagyoriaska vagyok, szabad-e locsolni?*). Lényeg: megvan a Talon-kard pengeje is. Ezután egy portal elé jutunk, használjuk a kő-drágakövet (stone gem) és ennek is vége van.



Hintek:

- A kedves kis óriások felapritása után újabb ügyességi játék vár minket a padlón.
- A király szövege után megszerezük a Talon kard harmadik darabját is. A teleport (tőrrel vagy gyémánttal kétszer) elvisz a papok szintjére, ahol is a Crimson key-s ajtó mögött lehet a kardot elkészíteni. Ez utána a miénk is marad.

ISMÉT A PAPOK SZINTJÉN

Keressük meg a piros zárat, és rakjuk be a **crimson key**-t. Eljutunk a Talon kard sablonjához, rakjuk bele a 3 darabot szem (Talon's Eye), markolat, penge. Szabad az úr, és a kard is a miénk. Bemenne 3 út fogad. Először lefelé indulunk, ahol egy jó kis tekercset találunk. Aztán a jobb oldali lépcsőn vándorogjunk lefelé (vigyázat, van egy gödör előtte).

Hint:

- A bal oldal 2 kapcsolóra rá kell pakolni valamin, és így megnyílik a fal.

CRIMSON SZINT 1.



Fentről csak ekkor tudunk visszajutni, ha a területen levő két kapcsoló lefelé állásban van. A háromszög alakú rekeszbe tárgyakat téve üveggömböket gyárthatunk. Ne essünk rúla-

sokba, 3 elég lesz (bár ha *Murphy* törvényét is figyelembe vesszük.)

Hintek:

- A falon lévő háromszöggel a megszokott módon (kivéve **Maglc Dust**) robbanó üveggolyókat lehet készíteni
- A térkép mindaddig nem megfelelő, míg meg nem húzzuk a 2 kapcsolót

CRIMSON SZINT 2.

Ide a papok szintjéről a bal oldali felfelé menő lépcsőről juthatunk. A bal oldali lépcsőhöz vezető úton lévő bukkanókra rakjunk tárgyakat, hogy felmehessünk. Nemsokára találunk egy karmazsinos gyűrűt (**crimson ring**). A folyosókon **True Seeing**-et használva menjünk, így hamarosan újabb szinttel kerülünk feljebb.

Itt két szobában egy csomó teleport van. A továbbjutás egyszerű. Használjuk a beugró előtti, mire átkerülünk a másik szobába. Menjünk vissza, és rakjuk be a gyűrűt a megfelelő helyre a beugróban. Egy folyosóra teleponálódunk. Ez volt a MASODIK hely, ahol akkor meg elakadtunk. A földön újabb gyűrűk vannak, de kezdetben egyszerűen nem tudtuk felvenni őket. Berheléssel csináltunk egy párat, aztán továbbteleportáltunk innen is (a megoldás a hintek között — **CoVboy**). Egy kör alakú folyosóra jutunk, ahol egy pénz (?) hever. Hogy az mire jó. Ha be van kapcsolva a **True Seeing**, látjuk, merre kell menni — egy újabb lépcsőn felfelé. Egy nagyon különös terembe érkezünk. A falak helye folyamatosan változik, így elég nehéz a mászkálás. Menjünk először jobbra, állósan visszafelé. Egy lekicsinyített óriástól újabb verset halthatunk, aztán kővé változtatják. Szegény. Jobbra-előre menve egy még szerencsétlenebb fagyóliással találkozunk, félig fává van változtatva. Érintsük meg (**TOUCH**), és miénk a sokat emlegetett érme (**COIN**). Egyenesen előre menjünk, és ismét lépcsőzhetünk, aztán berakhatjuk az érmét. Leülünk néhány mágnesre, aztán máris egy olyan terembe érünk, ahol az üveggömbök tartói vannak, meg két kapcsoló. Az erőkerek akkor tűnnek el, ha a két kapcsolót egyforma állásba tekerjük. Ha mindhárom gömböt bepasszoltuk a helyére, egy színes képsor tudósít arról, hogy az út nyitva áll felfelé. Fent úgy tűnik, be vagyunk zárva, de csak illúziófalak tréfálnak velünk. Itt észak felé kell menni. Az üvegfal (vagy valami olyasmi) úgy nyitható, hogy a rekeszekben lévő tárgyakra egy-egy **Dispel**-t szórunk. Még egy képsor **Dram** egyik teremtményének haláláról, és máris a legfelső szinten vagyunk. Menjünk balra, és az ajtó után **Dron Draggore**, legfőbb ellenségünk fogad. Hm, ezt a pontot nem látjuk le...

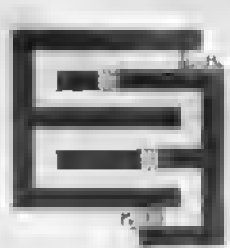
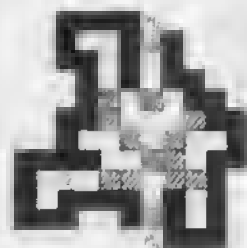
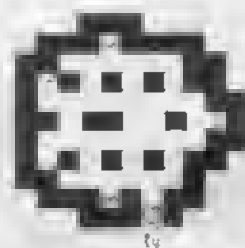
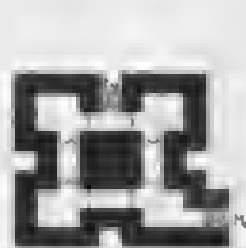
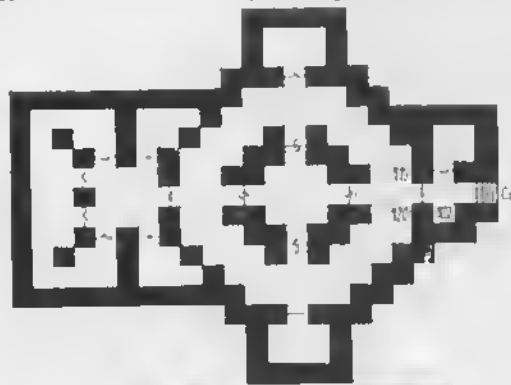
Ha legyőztük, **Khelben** jelenik meg. Közli, hogy az **APEH**-hük adócsalás címén elkapták az egész **Darkmoon**-maffiát, a **Waterdeep**-i önkormányzat meg szanálásra kényszerítette a templomot. Ezután a készítők névsora jön, de még valamit tartogatnak számunkra a hűk: **HEROES OF REALMS**-karaktereink képe a nyakukra foglaltva. Jóhet az **EOB** 3...



Hintek:

- A lépcsőn felmenve először teleponsorozatok következnek...
- Am meg előtte érdemes telvenni a **Sticky Paper**-t (ragadós papír), később hasznos lesz.
- A **Crimson Ring** használata után rakjuk a földön csúszó gyűrűk mellé a ragadós papírt, így már felvehetjük a kis huncutokat (**HANCUTOKAT? Bocs Zsolt! — CoVboy**).

- Par lépcsővel feljebb a hirtelen elénk ugró falakt úgy tudjuk kicselezni, hogy kétszer ugrunk eléjük
- A fává változott óriást érintsük meg. Két érménként egy harmadikat ad cserébe, ezt vegyük fel
- Az egyik ajtó előtti két nyílás közül mindegy, hogy melyikbe rakjuk be a **coin**-t, az ajtó kitárat
- A falakon lévő tekergetőket egy állásba kell rakni, így megszűnik az energiafal. A mögötte lévő tanóba rakjuk az üveggömböket
- Miután fel lettünk szippantva, az ajtó melletti 2 háromszöget **Dispel Magic**-ezzük le és kinyílik az ajtó
- Az agyszívókkal ne harcoljunk, úgy sincs náluk semmi.



Néhány általános HINT:

- Nem árt, ha a **TRUE SEEING**-et a játék folyamán állandóan **BACKUP**csalva tartjuk, és mindegyik új szinten újra aktiváljuk. Sokat segíthet!
- Bizonyos zöld színű falaknak elég sok **Disintegrate** varázslat is. Ez is betesz nekik!

A térlás teljessé tételéért álljon itt néhány kiegészítés (Származás: **Forgotten Realms Campaign Set, Cyclopedia of the Realms**. ©TSR 1989)

Feketebotos Khelben Arunsun

26+ szintű varázsló, Jellem: Törvényes Sernteges (erős jó tendencia), Isten(nö), Mystra, Ember, fértő

Khelben a Sword Coast leghatalmasabb és legbefolyásosabb főnagusa, és Waterdeep urainak egyike (bár ezt nem állítja nyíltan. Északon legjobban azt gondolják róla)
A Harfások (Harpers) szövetségese, fontos szerepet játszik a Lordok Szövetségének (mely Silvermoon-ból, Sundabar-ból, Neverwinter-ből, és Észak más „jó” városából, valamint Waterdeep-ből áll) egybetartásában, folyamatosan dolgozik a különféle események és irányzatok befolyásolásán, éveken

A térképek lemagyarázata, csak azért így, mert így még sosem volt, majd lapozgattok szépen!

Általános jelölések:

■ — Fal	— Ellunó fal	○ — Kapcsoló a földön
■ — Lépcső	— Ajtó	— Kapcsoló a falon
■ — Illúzió fal	— Titkos ajtó	— Kar a falon
	T — Teleport	⊗ — Lyuk a földön

1. Rock
2. Old Woman
3. Mage scroll of blur
4. Leather armour + 2 rotten food
5. Rusty dagger
6. Darkmoon
7. 2 arrow
8. Sir
9. Resurrection
10. Grey Key
11. 3 iron ration
12. Ration
13. Magical Dust
14. Cleric Scroll of Neutralize poison, parchment, mage scroll of magic missile, copper key
15. Grey key
16. 2 grey key
17. Dagger + 1
18. Parchment, horn
19. Mage scroll of lightning bolt, skull
20. Sling, cleric scroll of raise dead
21. Femur
22. Skull
23. Complete set of elf bones
24. Mage scroll of invisibility
25. Lock picks, spellbook
26. Copper key
27. Magic mouth
28. Complete set of elf bones, parchment, magical dust
29. Mage scroll of imp. identity, copper key
30. 2 cleric scroll of create food
31. Spell book, skull key, iron rat., helmet, longsword + 1, shield + 1, plate mail + 2
32. Robe + 1, dagger
33. 2 cl. scroll of cure serious wounds, iron rat., helmet, sh. sword "sting" + 2, leather boots, axe "the bot" + 2
34. Parchment, horn, 2 potion of healing, potion of speed

35. Parchment
36. Spider key, skull, potion of healing
37. Skull, staff + 1, longsword "hath" skull + 2, shield + 1, bracers of prot. + 5
38. Mage scr. of remove curse
39. Femur, spider key, rock, skull
40. Skull, helmet
41. Longsword, darkmoon key, chain mail, dagger, shield, femur
42. Leather boots, 2 dagger, 3 dart
43. Horn, Helmet, plate mail, potion of cure poison, leather boots, long sword
44. 2 femur
45. 2 rock, dagger "se" skull + 2, femur, skull
46. 3 iron retrons, spider key
47. Robe, amulet, mage scroll of haste
48. Axe, stone gem, spider key, potion of healing, potion of extra healing, 2 arrow + 2, darkmoon key, glass sphere
49. 8 arrow + 1, bow, cloak "moonshade" + 3
50. Horn, darkmoon key
51. Mage scroll of fireball, mage scroll of shocking grasp, mage scroll of detect magic, cleric scroll of raise dead
52. L. sword + 3, mace "thumper" + 2, dagger "yargon" + 2
53. Long sword "hanger" + 2
54. Wand of lightning
55. Potion of cure poison, femur, copper key
56. Polrearm + 1
57. Mantis key

előre tekintve. Erdőjáró és testő, és sok figyelemreméltó mágus oktatója, részletesebben olvashatunk róla az FR1: Waterdeep & the North nevű füzetben. Megjelenését tekintve Khelben magas (185 cm), jó felépítésű, szakállas, fekete haja itt-ott őszül, és választékos modor jellemzi. Rendkívül bölcs, nem fölényes, és tökéletesen ismeri az északi emberek történelmét, tudását és magiáját a barbarizmusból való kiemelkedés óta.

58. Mage scroll of drspell magic, mage scroll of blur
59. Iron ration
60. Copper key, mantis idol, fire sphere
61. 2 rotten food
62. Darkmoon key
63. 5 potion of cure poison, cleric scroll of raise dead
64. Bone key
65. Skull, femur
66. Ring of adornment
67. Mage scroll of disintegrate
68. Bow, pot. of extra healing, parchment, 3 arrow + 1
69. Dagger, femur
70. Bracers + 2, 2 femur
71. Halberd + 2, shield + 3, crystal hammer + 2, 2 dagger, staff, potion of healing, leather boots
72. Iron rat., rotten rat., femur
73. Mace, mage scr. of fireball
74. Skull, femur, wand of dispel magic
75. Chain mail, rations, ring of sustenance
76. 3 potion of healing
77. Polished shield, mage scroll of hold monster
78. Soul gem
79. Body gem
80. Heart gem
81. Crystal key
82. Amulet of life
83. Crimson key
84. Polished shield
85. Shell key, mage scroll of improved invisibility
86. Eye of talon
87. Shell key
88. Crystal key
89. Brahma's boots, mage scroll of ice storm
90. Staff of magic, mage scroll of stone to flesh
91. Polished shield, Johanna's cloak + 2, parchment
92. Tooth
93. Mage scroll of invisibility 10' radius, stone dagger
94. Femur, hilt of talon, mage scroll of fl. to stone, skull
95. Talon's tongue
96. Sticky paper
97. Fire sphere
98. Mage scroll of fear, crimson ring
99. Mapaj
100. Shall rejoice, robe + 2
101. Plate mail + 3
102. Stone cross
103. Skull key
104. Potron of vitality, potron of cure poison
105. Blue gem
106. Red gem
107. Green gem
108. Copper key
109. 2 dart, tropelet seed
110. 8 iron ration, two handed sword, tropelet seed
111. Wand of magic missile, mage scroll of lightning bolt, tropelet seed, 3 potion of extra healing, potion of vitality
112. Cleric scroll of raise dead, two handed sword + 2, plate mail + 3, parchment, ring of adornment
113. Axe + 2
114. Leather boots, polearm "leuch" + 2, banded armour + 2, short sword + 3
115. Two handed sword + 3
116. Dragon skin + 4, short sword + 2
117. Ring of leather fall, crystal key
118. Mage scroll of true seeing
119. Amulet of life
120. Amulet of death
121. Otár
122. Orion

És akkor a berhelés PC-re...

Töltsünk be egy Berh-O-Matát (pl. PCTOOLS). OBDATA0...5.SAV fájlokban vannak a kimentett játékállásaink. A karaktereink adatait hamar megtalálhatjuk, mindegyik duplán szerepel. Ezek közül az erőit felírhatjuk 24 (hex 13)-re, de ekkor az erővel nyitható ajtókat (a testnél van az utolsó ilyen) nem tudjuk kinyitni. Ha az erőnk nem 18 (hex 12), ne írjunk százalékokat (ott van az erő után). A HP-nk és az EXP. pts is itt van az elején, az utóbbi nincs duplán. A tárgylista az első karakternél a blokk alsó sorának kb. közepén kezdődik. Ha az első karakternek csak egy tárgyat rakunk be, megtudhatjuk a kódját, és sokszorozhatjuk. Ezt még az EOB 1-ben célszerű megtenni, mert ott van a legjobb fegyver (Serious + 5) meg egy-két más jó dolog is. Vigyázat, egy

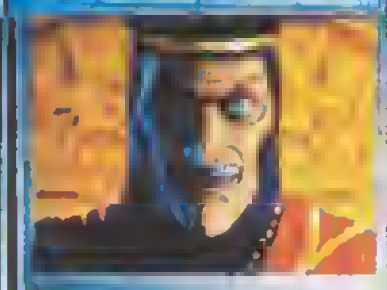
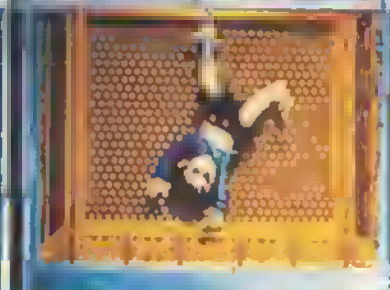
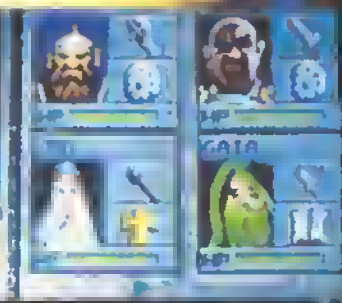
tárgy két byte-ot foglal le, és a második általában 00. Na, sok szerencsét meg minden. Ja, még egy dolog. Ha NP-nket magásra írjuk (pl. OF00=4095), nem hat ránk dezintegrálás, de ekkor csak HEAL-lal gyógyulhatunk, mert plihenéskor a pap nem gyógyít a berhelt karakteren.

Thanx minden kis apró tippén, ötletén, hintén a következőknek: EOB I ügyben: Hajmási Zoltán, Kéri András, Spillenberg György; EOB II. megoldásában: Felvégl Csaba, Kadosa Krisztián, Koska István, Magyar András, Szlovák Szabolcs, Toppantó András, Váradi Gergely; EOB II. térképek megszerkesztésében: Kádár László, Kőrös Péter; A stílusálásban és formába öntésén: CoVboy;

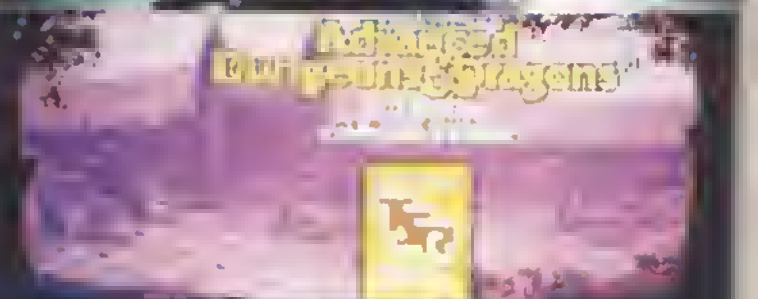
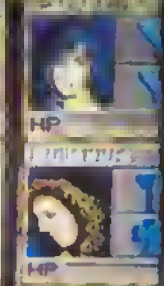
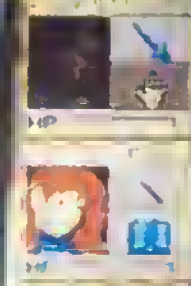
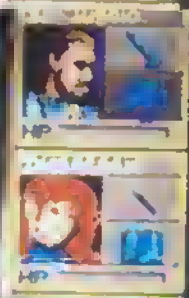
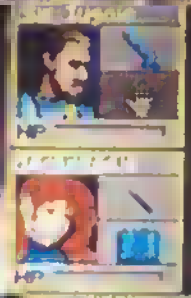
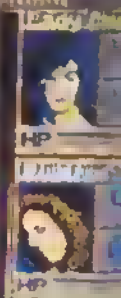
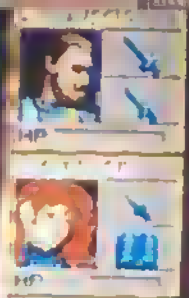
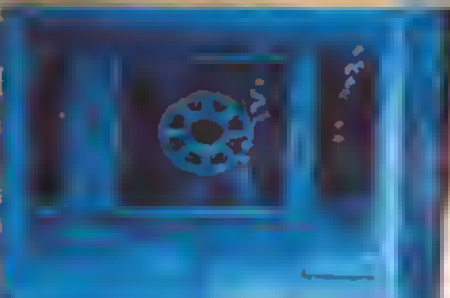
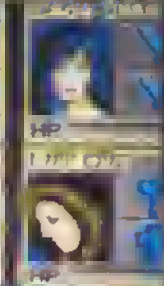
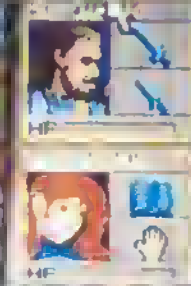
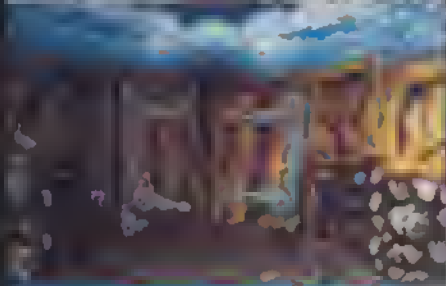
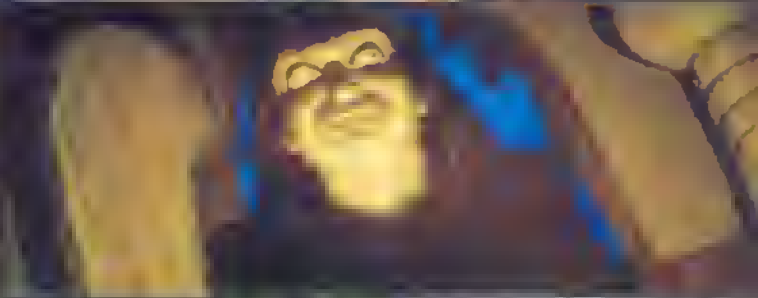
A legfőbb köszönet magamnak: JOHNNY (Endreffy János)

Eye of the Beholder II

The Legend of Darkmoon



Eye of the Beholder III





Darkmoon templomának kipucolása után SSI-ék úgy gondolták, egyedül is megéri a pénzüket, úgyhogy a **Westwood** kapcsolatnak búcsút mondtak. Senki ne lepődjön meg tehát az animációk minőségének romlásán, csak úgy mint a grafikus effektelen, de legalább megtudhatjuk, mire is képes a **Strategic Simulations Inc.** egyedül. Az eredmény, ha nem is szenzációs, de kielégítő lett, a hangok pedig kifejezetten jók. És már a harmadik, befejező résznél tartunk abban a sorozatban, ahol másodsorra sem bukkant elő még egy kis feltűnő beholder sem.

Történetünk a szokásos kocsmafogadó motívummal kezdődik, ahol békés hortyogásunkat egy berobbanó, hosszúkórú figura zavarja meg. Nem csoda, hogy rögtön hősökre lett, mert az ivók telis-tele vannak ilyen alakokkal. Egy papírtekerst lobogtatva lelékez asztalunk előtt, s átadja ismeretlen megbízójának kérését, miszerint a régen romba dőlt várost, **Myth Drannor**, egy ritka gonosz lics uralja, s nála van egy ritka hatalmas artifact (mint minden artifact), egy ritka KÓDEX. Nekünk ezt kellene visszahozni (milyen ritka nagy fantáziájára vált a készítőknek!), s a licset eltakarítani. Aztán gyorsan elteleportál minket a legközelebbi buszmegállóba.

Szegény **Myth Drannor**! Már hányszor szabadíthatták fel mások, ha csak az SSI-eknek kétszer kellett feldolgoznuk a témát, miszerint az elesett metropoliszban gonosz dolgok történnek, és valami fenyegető oltárokat kezdtek el felállítani. Egyszer már raksashákat hasogatva kellett megszabadítani a helyet **Tyrantharaxus** (vagy mi a neve) oltárától (POD), most meg... Nos, nem lőjük le a „fordulatot”.

Öröm, hogy ez is 2nd edition (természetesen, mint mind a 3 rész), mellette pedig elérhetőek a legmagasabb szintű varázslatok. Mind a player-szes, mind pedig a tomás mágiák

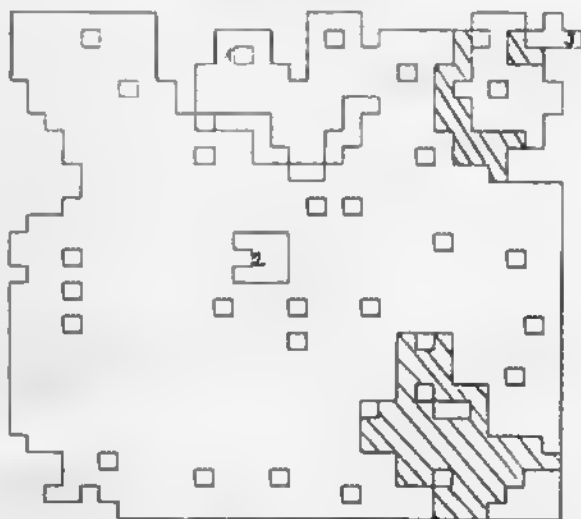
egy része ellőhető, itt ott egy kis módosítással (pl. a **Sol's Searing Orb** valójában 6. szintű papi, míg itt 5. szintű, de van is benne valami igazuk, mert a 6. szintűekhez képest elég unalmas). Tels-lele cool varázscuccokkal, majdnem mind-egyiknek külön neve, személyi száma és negyedéves buszbérlete is van. A fejlődés egészen a huszadik szintig meg van oldva, de attól nem nagyon kell tartani, hogy 3-4 szintnél többet valaki is lépne, mert az XP-kkel igencsak szűkmarkú. Valószínűleg a részfeladatok teljesítésért járó tapasztalatokat „elfelejtették”, míg csak azok adtak egy kis lökést a **DQK**-ban, és a **POO**-ban. A szörnyek igen változatosak, jópár nem is eredeti **MC**-s. Az is meglehet, hogy a nem annyira régen kijött **Monster's Manual 2nd edition** (tígen, második kiadásos!) új szörnyhalmazból válogattak. Ha új karaktereket kezdünk, figyeltünk arra, hogy szintkorlátok vannak, és nagyon is zavaróak, másodszorban pedig nyugodtan megelégedhetünk a tolvajokról, mert egyik képességükre sem lesz szükség a játék folyamán (ha a **BACKSTAB**-et nem nézzük, mert az csak nagyon ritkán jön elő, s akkor is az első sorba kell átdugnunk a tolvajt. Ez persze elég gond, főleg azoknak, akik tovább akarják vinni embereiket az első részből, mivel ott még nagy hasznuk lehetett (persze csak a zárnyitásra gondolunk, mert minden más képessége — kivéve **BACKSTAB** — már akkor is haszontalan volt), a másodikban egy kicsit kevesebb, itt pedig teljesen nulla. Egyik zárat se lehet kinyitni szimpla zárnyitóval (legjobb tudomásunk szerint), arról nem beszélve, hogy az utánpótlásuk (új lockpickerek) nincs megoldva (max 1-t vehetünk fel, a harcos/tolvaj törpéntől). Tehát most ismét előjön az, amit a **POD**-ban mondtunk (és még mindig fenntartunk), hogy a legjobb, ha mindenki ember. Igencsak kellemtelen, ha a karakterünk megreked a szintlépésben, legyen az tünde vagy félszerzet. Esetleg multikasztokkal érdemes próbálkozni, mert azok magukban is elég lassan fejlődnek ahhoz, hogy ne legyen probléma (lásd **Father Jon** félel

pap/varázslót). Apród. Újítás, hogy ha bal gombbal nyomunk egy karakter nevére, sárgára vált, s megjelenik egy új menüpont: **ALL ATTACK**. Ha azt aktivizáljuk (vagy **SPACE**), akkor minden sárgávan jelölt figura eldobja vagy használja a kezében lévő fegyvert (varázsvesszőt sajnos nem)

Kezdjük ...

Huhogás, nedves talaj, hullabűz és szédülés rontja közérzetünket, de ha esetleg ezt még kibírtuk volna, akkor szürkés **GRAVE MIST**-ek fognak állandóan kótekedni. Elég sok van belőlük, de nem túl nagy ellenfelek. Egy parkosított külvárosi temetőben vagyunk, ahol zavar minket a fák morcos susogása. Na, ezt fel kell vidítani egy kis fejszezsáttogatással és jóízű nótázással. A nótázással nem lenne gond, de a fejsze hiányzik. Vagy mégse? Keressünk csak kincseket

ERDŐS TEMETŐ



1 — kajaadag (4 db); gyógyír — **POT OF HEALING** (3); +2-es török (2); buzogány +2, **PLATE MAIL** +1; **CHAIN MAIL**; köpeny; balta +2 (!) Suhogtassuk csak meg, jobban szól, mint az a +1-es rövidkard. Ezzel egyik karakterünk kezében, belekezdhetünk cellulózgyárunk alapjaiba. Insuk ki, amit lehet (pár fejszezsáttogatás elég, a csikozott részek jelölik a kitermelhető helyeket). Egy-két újabb dologra is akadhatunk:

3 — **MAGIC MISSILE** varázsvessző; **FIREBALL** varázsvessző
Időközben a helyi rendfenntartók, a Myth Drannori Lovagi Torna Club (MDLTC — 1550 + T100) lelkes edzői fognak belénk kótni a tagsági miatt. Egy kis gonosz-elleni-harc szöveg lehűli őket, s minket meg bekében hagynak. Ha valaki máris túl erősnek érezné partiját, vagy sok-sok XP-t szeretne gyűjteni, a következő helyet ajánlhatjuk:

2 — **MAUZÓLEUM**. Hosszu, de opcionális hely, az erdő közepén. Ide tényleg csak izmos csapattal szabad betévedni, mert másodpercek alatt otthagynak kivet fogalunkat. Esetleg később is vissza lehet ide jönni. Ha úgy döntenétek, hogy bementek, akkor olvassátok el a következő fejezetet, ha nem, akkor **LAPOZZATOK A 124 oldalra**

— 124 —

Ez egy **FÉLELMETES** fantazijáték! A tönkös TE vagy, TE döntöd el, mikor, melyik utat választod, de bárhogy is, Kalandod itt véget ér!

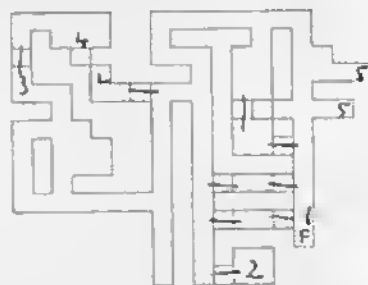
KÖVETKEZŐ FEJEZET

A mauzóleumba bejutva kejes kacajokra és sóhajokra figyelhetünk fel, mindentele alapzart elnyomva. Most az előtérben állunk, ahol csak egy tábla és négy lépcső van. A tábla szorinál négy csontot kellfele fordítanunk, hogy megnyíljon az

út. Egy-egy csont természetesen egy-egy szint végén található, ezeket a szinteket pedig egy-egy lépcső alján találhatjuk meg. Amíg ezt a 4 csontot meg nem forgattuk, csak kétféle szörny fog felbukkanni, **SWORDWRAITH** és **UNDEAD BEAST**. A **SWORDWRAITH** a csontváz figura, csak +2-es (vagy jobb) fegyver sebz, úgyhogy ellene ajánlott az egyik +2 buzogányt felhasználni, inkább, mint a +1 sword-öt. Sikeres találat egy erőpontot elszív, ami pihenéssel visszajön (ha persze mindet elszívja, a karakter hulla). Bővebben lásd **MC 5 — GREYHAWK**. Az **UNDEAD BEAST** ellen meg még kevesbé használjunk vágó- és szűrőfegyvert, mivel ezek csak bónuszt (erő+mágikus) sebeznek rajta (elméletileg), de egy buzogány azért jól odatehet neki. Eközben intőzatosokat szövegeinkre, úgyhogy nagyon vigyázzunk rájuk (mágiaellenállása is szép). Lásd **MC 4 — DRAGONLANCE**. Mint mindenki ebben a nekropoliszban, ezeket is lehet turn-olni, de nem sokra jó, mert ugyanúgy visszatérhetnek. Mindenhol lesznek még ki-be húzható urnák-edények, amelyekből nyitott állapotban a poron kívül rossz lények is kiszállnak (ergo ha nem akarunk harcolni —> csukjuk be).

Az első szinten egy kis utalás a **PRAYER** scroll meg a felirat, mert ha bemegyünk egy ajtón, elteleportál minket. Lőjük akkor el azt a fránya **PRAYER**-t, s ki is szabadulunk börtönünkből. Az **SSI**-ek hogy kifundálták! Keressünk egy lejárót! Ugorjunk bele egy nagyot, de itt jobb, ha óvatosak leszünk, mert keresztül-kasul tűzgolyók repkednek. A meleg helyzeteket ki-kerülve egy karhoz jussunk el, amit meghúzva egy kulcsot tehetünk zsebre (**HÖLY KEY**), s ezzel az **ANKH**-zárat nyithatjuk ki. Ott is lesz egy rejtett gombos fal megett a csont(kar), rántsunk rajta egy nagyot.

MAUZÓLEUM LEVEL 1.



- 1 — „PRAY FOR THE DEAD” — „Imadkozz a meghaltért” — papí scr. **PRAYER**
- 2 — **POT OF HEALING**, papí scr. **RAISE DEAD**
- 3 — Kulcslyuk (szent kulcsé) — ankh-torma
- 4 — Rejtett ajtó és kapcsoló
- 5 — Úrna

A második szint sem sokkal nehezebb, csak egy „trükkös” platósor nehezíti dolgunkat. Itt ne tegyünk semmit az első és a negyedik taposóra (tehát a többire igen), s akkor nem fog minket se visszateleportálni, se leköpködni. Lesz két titkos gomb is, meg egy kulcs és a hozzávaló zár

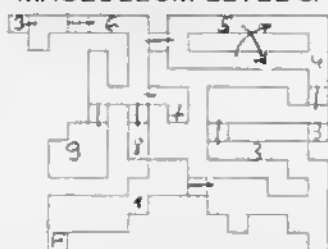
MAUZÓLEUM LEVEL 2.



- 1 — Platósor
- 2 — Kulcslyuk
- 3 — Úrna
- 4 — Titkos gomb —> kulcs
- 5 — Rövid kard +2, Rövid kard +2 („Maggot” a keresztneve), titkos gomb —> kar

A harmadik is csak egy kicsit bonyolultabb, lesz egy felirat, miszerint „*BE QUICK OR DEAD*”, azaz megengedett legacsonyabb haladási sebesség 45 lép/sec. Legyünk is gyorsak, s miután a platóra léptünk, keressünk a baloldali falon egy kart, amit rántsunk meg, vagy egy adag tuske a visszapasszírozza embereinket. A másik nehézség az lehet, hogy nem találunk egy rejtettebb gombot, amit megnyomva az a két nyíl jelölte teleport elűnik, s az ott kecmegő monstereket szétvagdalva egy újabb szent kulcsot tehetünk el, amit a közelben hasznosíthatunk. Az ajtó mögött a harmadik kar

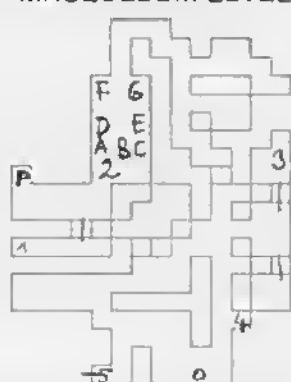
MAUZÓLEUM LEVEL 3.



- 1 — Óriásérő-tal
- 2 — Plató („*BE QUICK OR DEAD*”)
- 3 — Kar
- 4 — Teleportokat kikapcsoló kallantyú
- 5 — Kulcs (szörnyénél)
- 6 — Zár
- 7 — Zsebkönyv, robbanó runákkal
- 8 — **WALL OF FORCE** varázsszűz
- 9 — papi scr **RAISE DEAD**, **PDT. OF HEALING**, kajaadagok

Negyedik szint. Egy kis szórakozás karokkal, majd ha már mindegyik előbukkant, akkor a következő állásba tegyük őket a továbbjutáshoz. A — fent, B — fent, C — lent, D — fent, E — fent, F — fent, G — fent, H — lent. Ha ez nem jött volna be, akkor bocsi, de mi nem sok logikát láttunk benne (vak-szerencse). Ezután már csak a szokásos kar, gomb, rejtett gomb, kulcs, zár, s végül fektathatjuk az utolsó csontot is.

MAUZÓLEUM LEVEL 4.

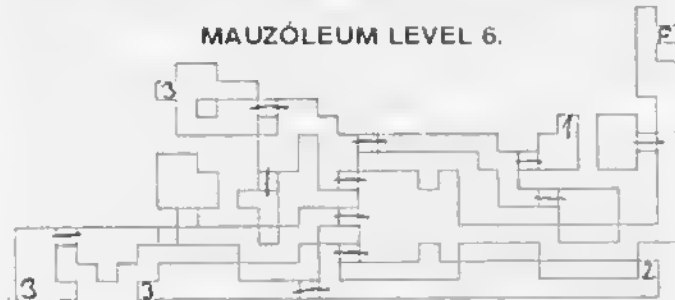


- 1 — Mage scr **PROT FRDM PARALYSIS**
- 2 — Kar
- 3 — Rejtett gomb —> kulcs
- 4 — Urna
- 5 — Zár
- 6 — Kar (meglepetés, mert nincs rajta a térképen)

Végre továbbmehetünk! A sok lejárati közül válasszuk mondjuk a jobboldali. Új szerzeményekkel is találkozhatunk, ezek a **SHADOW**-k (árnyak), amik leírását természetesen nem kell elmondani, hol találhatjuk, annak, aki még ezt sem tudja, elég annyit, hogy gyengus, de erőt is tud szívni. Persze jár-nak hozzá új hangeffektek is. Hamarosan egy másik, de jóval veszélyesebb alap-undeaddal is megismerkedhetünk, amely mindig is közel állt az emberek szívéhez, a **WIGHT**. Szint-szívó képessége miatt nagyon gyorsan intézzük el, vagy ha sokan vannak, akkor egy **NEGATIVE PLANE PROTECTION**

ideiglenesen (egy csapásaig) védelmet nyújthat. Ezek a hullázöld mukik kócos sörövel. A hatos szinten három boidarab-kat kell összegyűjteni, mindegyiket egy-egy út végén szer-zhetjük meg, a különböző utakat pedig a platóra lépkedés irányának változtatásával érhetjük el. Ennyit a hatos szintről

MAUZÓLEUM LEVEL 6.



- 1 — Papi scr **CURE SERIOUS WOUNDS**; kaja (2), **TRIDENT** +3 („*Revko, a kamionsofőr*” névvel)
- 2 — Mage scr **FIREBALL** (húha!); kaja (2)
- 3 — Boidarab(ok)
- 4 — Óriásérő-tal; mage scr **FIREBALL** (húhahúha!)

Most ne a heresre, hanem a nyolcasra merjünk. Itt lesz a gómb, ami pont a pálcikák tetejére illik. Lesz egy gázkamra is

MAUZÓLEUM LEVEL 8.



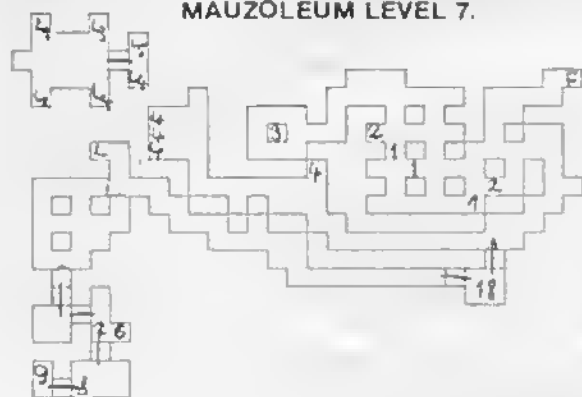
- 1 — Gómb
- 2 — Kapcsoló (gázt kikapcsoló)
- 3 — Gómb (**ORB**) — rejtett gomb
- 4 — Visszajön minden szörny, ha odalépünk

Felkereshetjük végre a hetes szintet is, ahol nem ártana összeállítani a boidarabokat meg a gömböt. Egy *Isharn Hammerfell* nevű pajtást is találhatunk, akir a klanja kütdött ide csapattársával, hogy megnézzék a helyet, de az árnyak mindannyiójukat lemészárolták, csak ő maradt. Pont egy ki-nos helyzetben, kaja lopkodás közben akadunk belé. Ha me-móriánk nem csal 8/9-es harcos/tolvaj törpe. Esetleg hasznos csapattárs lehet. Lesz egy erőfálas rész is, ami karokkal lehet tologatni, csak az a gond, hogy ha egyszer eltöljük, akkor az összes fegyverünk és páncélünk eiteleportálódik egy nem messzi helyre, s pusztá kézzel (és pusztá varázskönyvvel — szent szimbolummal) kell megküzdenünk a shadow-tömeggel. De még egy kattanás után a fal teljesen eltűnik, a borkészítő-automatát pedig elérhetjük. Pakoljunk bele mindent a helyére (a gömböt a legtehetősebb, a három pálcikát alá), majd menjünk ki, és vissza. Különös szerzemény! Ha papunk jól megmarkolja, akkor hajlandó teljesen visszaadni az elvesztett szinteket... Nem kell elmondani, hogy sok **WIGHT** után mennyire nem árt, főleg, hogy a játékból a **RESTORATION**-t mint 7. szintű papi varázslatot kifejezték. Utolsó feladatunk itt, hogy a valamikori nagy védő, *Filar* kapitányt végső nyugovóra térítsük. Ahhoz, hogy bizonyítsuk neki halotti mivoltát, egy névtáblára lesz szükségünk, amit zárt ajtó mögött találhatunk (a zárhoz a kulcsokat pedig gombok nyomkodásával szerezhetjük meg).

Filar kapitánynak pedig adjuk be a sódert, miszerint ő, a nagy hős, elesett egy nagy-nagy csata végén, és nagy-nagy sírá-sok közepette nagy-nagy seregével együtt nagy-nagy mauzó-leumba dugták porhüvelyüket. *Filar* megnyugszik, s elnyug-

szik. Béke poraira, mi pedig egy új talizmánt is nyerünk a dologon, aminek annyi a haszna, hogy nem kell majd az örökkéó fátylát használnunk a következő helyszínen, az erdőben.

MAUZÓLEUM LEVEL 7.



- 1 — +1 bunkó
- 2 — „DO NOT TOUCH”
- 3 — Rúnás fal, az összeállító hely a ROD OF RESTORATION számára
- 4 — Urna
- 5 — Gomb, ha benyomod, leesel
- 6 — Gomb (lent kulcs)
- 7 — Kulcslik
- 8 — Rejtett gomb
- 9 — Fflar kapitány urnájának névtáblája
- 18 (ez jön 9 után, nem?) — Maga **CAPTAIN FFLAR**

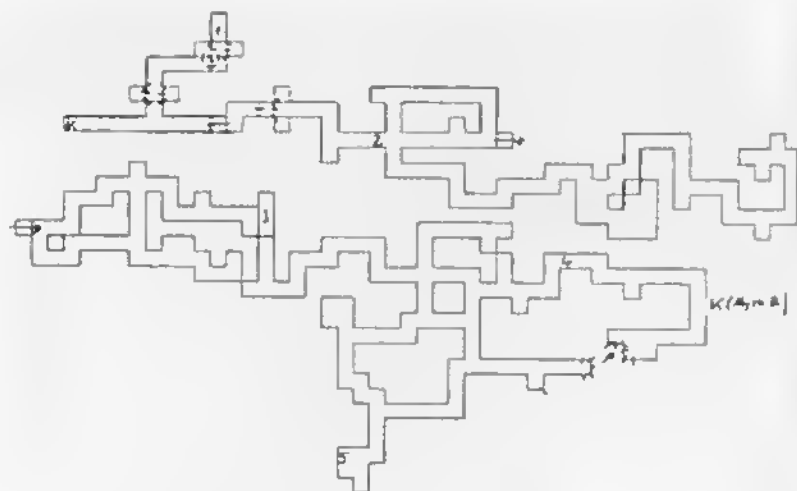
Valóban, nem volt könnyű. De most a temető helyekről ke-
lüljünk be a tisztább

3 — ERDŐ-be.

Nem kell nagyon meglepődni a térképén, men mi **SSI**-ék di-
rekt meg akarják keverni a játékosokat, szóval vannak kis ug-
ráások, ezért a nagyobb bóziosokról nem is tudunk látképet
nyújtani. Sokszor lesz olyan, hogy előrébb lehetne menni, de
pár la akadékoskodik, ezeket vagy el kell kerülni az Örökké
Égő Fátylával, vagy megbeszélni velük a dolgot a
TALISMAN OF FRIENDSHIP-vel. Az eredmény mindig
ugyanaz lesz. Nem messze a bejáratól *Delman Rallyhorn*
vagy hasonló nevű tünde kaszáló kőszálóba is belebotolha-
lunk, aki nagyon azon van, hogy felajánlja szolgálatait. Ré-
g óta ebben az erdőben írja a gonosz, és nagyon vágyik egy
csodás kardra, ami valaha *Fflar* kapitányé volt. Eleinte jó lesz
harcosnak, de később igencsak zavaró lesz majd, ha minden
egyre rajta bevitt találatnál átalakul albinó tigrissé, s úgy fog
vagdalkozni (weretigris). Jó, lehet, hogy így 19-es lesz az ere-
je, de csak varázsfegyverrel sebezhető figurák ellen mit sem
ér. Azonkívül átalakulásakor mindent eldob a kezéből. Tizen-
ketes szintű rangi. Kétféle monster fog az utunkba akadni,
pár minotaurusz rőlóg (ezekről nem lehet sok különlegessé-
get elmondani, de ha valaki érdekel => **MC 1**). Am annál iz-
galmasabb a **GREATER FEYR**. Elégé ismeretlen, de cool
szörnyike, egyenesen az **MC 11 — FORGOTTEN REALMS**
II-ből. A nagyobbik lajta 4x2d6 (8-48) HP-t sebez, azonkívül
szeret láthatatlan lenni, és pár kis érzelemkontrolli-képesség
is segíti. Remálmokból és rosszakaratból lertek. Persze hiper-
alacsony (—2) AC és elég magas (40%) MR.

Először akkor szerezzük meg a fátylát, majd nézzünk a kin-
csek után. Igen sok hasznos dolog van a bóziosokban is,
és ahhoz, hogy innen kimehessünk, át kell az alsón is menni

- 1 — **EVERBURNING TORCH** (Örökké Égő Fátyla)
- 2 — *Oelmair*
- 3 — +2 nyilvessző (6), **CHAIN MAIL** +4, 1j, +2 hosszukard
- 4 — **NECKLACE OF ADORNMENT**, +3 kétkézes kard,
PLATE MAIL +2, **CONE OF COLD** varázsvessző



- 5 — nyilvessző (6); **IRON RATIONS** (9)

A dzsumbujokban van még elszórva:
RING OF WIZARDRY (5. szintűeket duplázza)
GAUNTLETS OF FIRE GIANT (22-es erő ad)
MAGIC MISSILE varázsvessző
LEATHER ARMOR +2

Innen pedig DK-ie van a kijárat, ahol egy vénember szelleme
libben a látótérbe, s számonkéri tőlünk a legvagdosott lakai
(valószínű, akkor druida volt a szentem). Persze ezt is elég
lesz megnyugtalnunk, de ő egy próbát ajánl fel, ahol ki kell
választani egy megfelelő könyvet a listájából. Ha nem nyert,
még van 2 próbálkozásunk, de rossz esetben szintet is vesz
emiatt emberkénk. A megfelelő könyveket foglalkozás és jel-
lem is választja, de pl. Hammerfelt barátunk nagyon örült a
„BOOK OF AOROIT OEDS”-nek. Most majd elvezet minket
az elesett város romjaihoz.

A kicsit borús helyet feldobhatjuk, ha vérrel kenjük össze a fa-
lakat (lehetőleg nem a sajátunkkal). Lesz rá lehetőségünk
Később álmehetünk a templom-negyedbe is, ahol újabb let-
loimákat szaggathatunk széjjel.

Ebben a negyedben kimérák és boszorkák vannak, mind-
egyik elég alapszörny, úgyhogy ismeretesükre nem térünk
ki. A bősík kinézetükre ugyan zöldek (**GREEN HAG**), ám
lőbbi tulajdonságuk az annisz lajtára utalnak (pl. sebzés). Ha
lőbb kiméra körbeállna minket, akkor nem árt (meg máskor
se) egy **HASTE**-t elmondani, és itt különben sem öregít ka-
raktereinken. A templomban speciális tiolók (szűró/vágó-
fegyver nem nagyon akar rajtuk sebezni) és wyvernek (azok a
mérgező papírsárkányok)

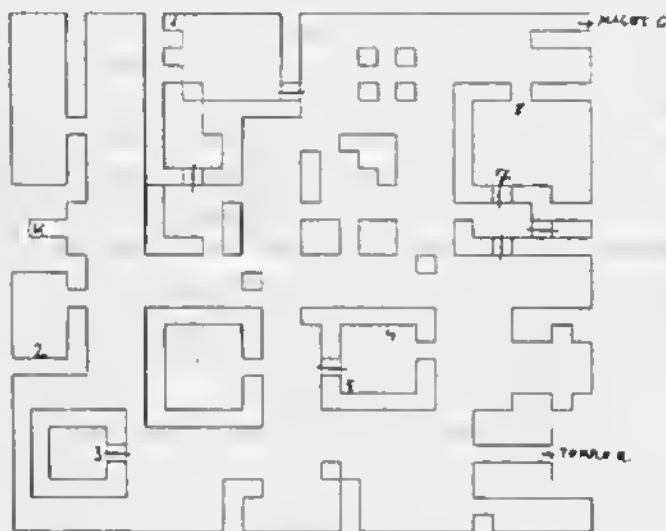
Lesz két NPC, egy saurial és egy féltünde. Gy k a saurial egy
újonnan felkapott *Forgotten Realms* faj, amelyet *Moander*
(teccik tudni, aminek holttestét a **POD**-ban lerajzoltuk, s ahol
lőrkálni is kellett!), a gonosz isten használt, mint rabszolgá-
kat. Valójában megeshet, hogy ez is csak az amerikai dino-
saurusz-kampány keretében került ide, ami igencsak divi,
lásd *Jurassic Park* könyv/film, új (és tipikusan haszontalan,
lelesleges) dinoszauruszos rajzfilmek tucatjai (sőt, úrdino-
sauruszok, meg minden egyéb). Ha valaki többet akar róluk
tudni, az olvassa el az **MC 11**-et, és a **COMPLETE BOOK**
OF HUMANOIDS-ból a rajuk vonatkozó részeket. Valószínű-
leg a **BLADEBACK** alfaj egy képviselőjével állunk szemben,
de ezt csak osztálya miatt gondoltuk (külsőre ugyanis egy ki-
csit más). Nem túl értékes tag, **REX** a neve, és vagy 9-10
szintű pap. A másik *Jon* atya, akinek minden vágya, hogy a
megszentségtelenített *Lathender* templomot kipucolhassa,
de ebben egyedül nem elég erős. Ha valaki, akkor őt viszont
érdemes magunkhoz vennünk. Cool pap/mágus. És jó nagy
szakállas is van

Mindenképpen szedjünk össze egy gyémántot, egy **FEAR** varázssvesszt, és egy kristálykulcsot. Most keressük fel a Jégtermeket (**ICE CHAMBERS**), amihez az utat az előbb említett kulcs nyitja. Ott lesz egy niche, ami üresen tátog, de mellette egy szöveg segít minket az eligazodásban:

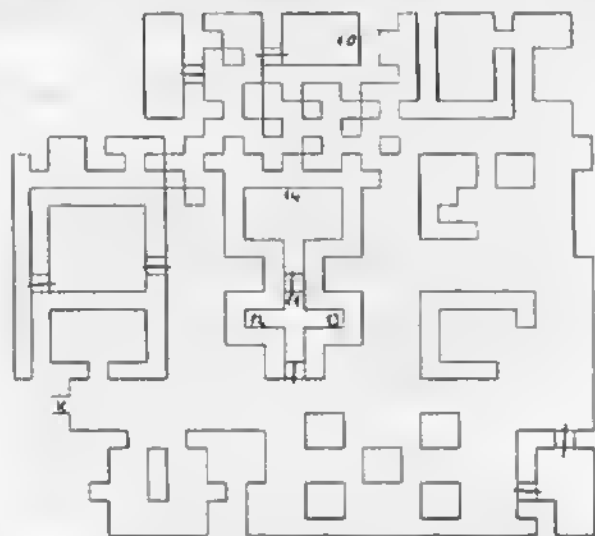
„ICE COVETED ICE” — Tegyük bele a gyémántot a niche-be, **„DO YOU FEAR FOR YOUR CHILD?”** — Dobjuk a niche-be a **FEAR** wandot;

„CHOOSE WISELY” — Vihetünk pár cuccot, amit esetleg erőtérvéd, oda egy **DISPEL MAGIC**-et nyomassunk, majd miénk minden, kifelé pedig a teleporttal ugorhatunk

MYTH DRANNOR



TEMPLE QUARTER



- 1 — +3 rövidkard „Frostbite — ami elérhető, Fogy ár 1650 Ft” névvel; **FIRE RESISTANCE** gyűrű; mage scr **HOLD UNDEAD, HOLD PERSON** (2), **HOLD TÖLTE, PROT FROM PARALYSIS**, kristálykulcs, ezekre **DISPEL MAGIC**-et kell nyomatni
- 2 — Mage scr. **REMOVE CURSE, IMPROVED INVISIBILITY, WATER BREATHING, SLOW, INVISIBILITY 10'**
- 3 — Itt van Rex, a saurian (hogya ez a latin milyen világnyelvi Kryn-tól egészen az alternatív FR létsíkig beszélnek így)
- 4 — **SPLINT MAIL**: +3 pajzs; **BLACK HAMMER** +3 (visszajön, ha eldobod); **BLESSED HOLY SYMBOL**
- 5 — Papl scr. **CURE LIGHT WOUNDS, CURE SERIOUS WOUNDS** (2); mage scr **HOLD UNDEAD, FLESH TO STONE, HOLD MONSTER**
- 6 — Papl scr. **NEUTRALIZE POISON, AID, PRAYER, CREATE FOOD & WATER, SLOW POISON**, mage scr

POWER WORD STUN, MORDENKAINEN'S SWORD, FINGER OF DEATH, ACID STORM, TRUE SEEING, gyémánt

7 — **FEATHER FALLING** gyűrű

8 — +2 buzogány, —3 buzogány; **HELM OF UNDERWATER BREATHING**, pajzs; **PLATE MAIL** +3, **PLATE MAIL** —2

9 — *Father Jon* (a feltűnde)

10 — **POLEARM** +3 („Zymoks — 9 391060 042352”), **FEAR** varázssvesszt

11 — **Lathender** temploma — **ICE CHAMBERS** (az egyik), kr, kulcslyuk

12 — +3 tőr (nevel ugyan nem adtak neki, de mi mindig csak „Te kis plusz harmas tőr, amit a 12-es helyen találtunk az **EOB3-ban**”-nak hívtuk); papl scr **SOL'S SEARING ORB, CAUSE CRITICAL WOUNDS, NEUTRALIZE POISON**

13 — +3 tőr (ennek sincs neve, de mindenki kitalálhatta, hogy miért pont „Éljen-a-CoV”-nak neveztük el); papl scr **HEAL** (3)

14 — Niche: **CONE OF COLD** varázssvesszt (3), **NECKLACE OF FEAR** (2), **NECKLACE OF FIREBALL**, **BRACERS OF PROT** +2

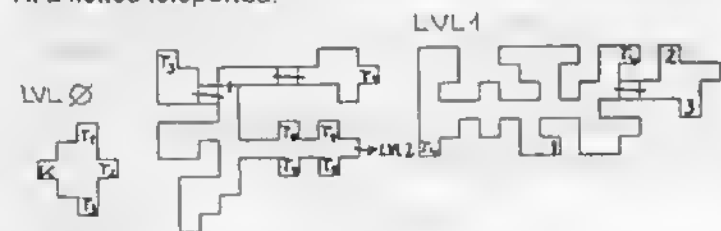
Ha mindent beszereztünk, ami tetszett a listából, akkor felkereshetjük a **MAGE'S GUILD**-et.

MAGE'S GUILD

Egyre közelebb hatolunk a gonoszhoz, egyre nehezebbek a részek is. Itt lesz majd valahol *Acwellan*, a lics, aki (egyések szerint) nagyon nem ideillő. Ehhez dungeon-ök tucatjain és vízmolekulák trillióin kell keresztülverekedni magunkat. Eleinte ogárcsigák (**OGRE SLUG**) és kissé ismeretlen **WATHGHOST**-ok ugrálnak elénk, amelyekről csak annyit, hogy az **OGRE SLUG** nagyot üt vissza, a **WATHGHOST** meg szerel villamokat küldözgetni. Ezután **SCALADAR**-ok és **STEEL SHADOW**-ok is tolongani fognak, majd hamarosan megint egy ismerős pofa: **EARTH ELEMENTAL** (bár kevésbé felismerhető kivitelezésben). A **SCALADAR**-okon sem sok hasznosat tud csinálni egy kard, maradunk a bunkóknál/buzogányoknál, de válaszaik erre már egyáltalán nem jópofák (hamar belehalhatunk). A **STEEL SHADOW**-ok már nem annyira szivósak, tömegben sem okoznak gondot. **EARTH ELEMENTAL**-ok esetében megint vigyázzunk, mert hátsó embereinkre is rudnak csapni, és elementált mivoltuknak megfelelően nem fukarkodnak az indulattal sem. A víz is szépen képviselteti magát, eleinte csak pár **WATER WEIRD** (átlátszó kis kígyóforma), amely megint bosszantani tud csak, majd **WATER ELEMENTAL**-ok (a fene se jött volna rá, hogy azok akartak lenni, ha nem bugyborékolta volna a nadrágjuk) és **SLITHERMORPH**-ok (ezek ha burokbán vannak, akkor ugyan nem tudnak támadni, de AC-jük jócskán temegy, ha kijönnek, akkor meg fájdalommal hasogatnak embereinkből).

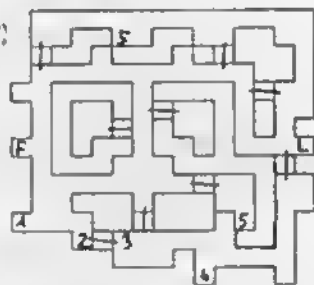
Három teleport közül választathatunk (meg egy lejárót, de mivel ott jöttünk fel, nem nagy jellemre vallana visszamenni). Mondjuk legyen az egyes számmal jelölt (nem véletlen a megegyezés!), de ha valaki élve szeretne hagyni pár ogárcsigábigát, akkor menjen a középsőbe. Az egyes pontnál lévő gombbal kinyithatunk egy átfalat, amely egész rakás **wathghost**-ot szabadít a nyakunkra. Továbbmenve három könyv is a kezünkbe akadhat, az egyik az „*Elemi Évszakok*”, a másik „*Trobriand Könyve*”, a harmadik pedig a „*Külkereskedelmi termékjegyzék és a harmonizált áru- és kódleíró rendszer megvalósítása*”. Kezdjük az elsővel. Ebben valami nagyokos összegyűjtötte, hogy egyes elemeket az évszakokhoz lehetne rendelni. A föld nagyon jól megvan a teli, a tűz a nyárral, a víz a tavasszal és a levegő az ősszel. Miután magunkévá tettük e földöntúli bölcsességet, vegyük kezünkbe a következőt: *Trobriand*, egy valaha élt mágus egyre jobban fél attól, hogy nem fog nyerni egy doboz mágneslemezt, pedig innnyi CoV-ra előfizetett! Rettegését hamar feloldódott, amikor a nyertesek közt olvasta nevét, de ezen boldogságban uszó pil-

lanata nem tartott sokáig, mert pár sorral lejjebb azt olvasta, hogy egészségügyi okokból doboz floppy helyett dobozott **SCALAOAR**-okat kap. Meg is jött a csomag, de a levélből kihullott egy söröskupak (biztos valami gonosz kézbesítő csempészte oda!). Forgatta *Trobriand*, hogy mi is lehet, de a számára baljós fényű vésetek cseppet sem voltak megnyugtatóak: „**CORMYRI VILÁGOS**”. Ő a felsőbb hatalmak hamar rávezették a lényegre, miszerint az ifjúság itálát (több értelemben is) tartalmazta az az eszköz, amiről ez lejt. Nosza, nekilátott kísérletezni, mert tudta, hogy ami kapcsolatban volt egy ilyen hatalmas eszközzel, annak magába is kellett valamit szivnia varázserejéből. És negyven nap, negyven éjjel után megalkotta étele nagy művét: az első **GYURÚ**-t. Felpróbálta, s illett is rá, csak nem reszerte le eléggé a furat szétél. A **SCALAOAR**-ok pedig soha többé nem bántották. A harmadik könyvet pedig akaratlanul is elfelejtjük felvenni, ugye?! Nekünk sem ért majd ez a gyűrű, de pár sorral még odébb van. A negyedik hely tele van teleportokkal, később visszajövünk. Át a kettes teleportba.

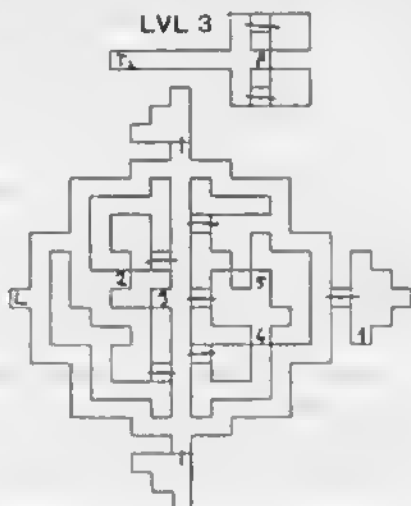


- 1 — Gomb (fal nyílik)
- 2 — **BOOK OF THE ELEMENTAL SEASONS**
- 3 — **BOOK OF TROBRIANO**
- 4 — Sok teleportos, évszakos hely

- LVL 2**
- 1 — Mage scr. **DEATH SPELL**, **HOLO MONSTER**, **CONE OF COLO**, **STONE TO FLESH**, **FLESH TO STONE**, **OIS-INTegrate**
 - 2 — Gomb
 - 3 — Gomb
 - 4 — Óriáserő-ital
 - 5 — **SCRYING GLASS** (hogymire jó?)



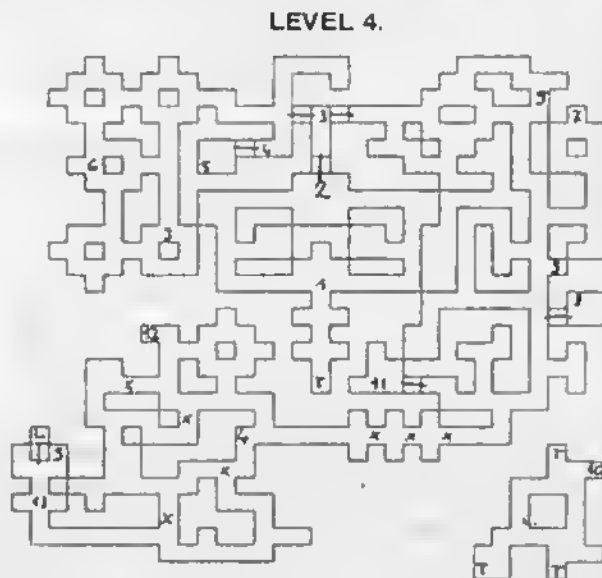
Amint látható ezen a szinten sincs sok érdekes, bár zöld **OGRESLUG** lesz elég, és körbe-körbe is lehet mászkálni. Fontosabb lesz viszont a harmadik szint.



- 1 — **RING OF PROT +3**
- 2 — Kaja
- 3 — Gomb (2 db — déln és északi nyomd be —> keletre aptó nyílik)
- 4 — **NECKLACE OF MAGIC MISSILES**, **FIREBALL** varázsvessző, *Trobriand* gyűrűje (söröskupakja)
- 5 — Egy scroll

Ami jól hangzik azért érdemes persze elmenni, de a *Trobriand* gyűrűért mindenképp, s húzzuk is fel valamelyik karakterünk egyik kezére. A kis tekercsen egy másik kísérletező mágus feljegyzéseit olvashatjuk, aki életének elgonoszlásától tartott. Mennyivel hétköznapibb és érthető volt az a lelelem, hogy nem nyer floppyt! Most akkor menjünk vissza az első szint 4-es pontjához. Itt szálljunk bele a legelső teleportba, ami a felirat szerint a tavasz esőjéhez tesz minket. Egy szögletes terem közepén találjuk magunkat (az lenne az igazi meglepetés ha nem szögletes lenne), majd pár ellentel fog minket körbezsongani. Levágya őket keressük meg azt a kifelé vezető teleportot, amely mellett egy nagy hullám van. Visszakerülünk a négyes pontba, és ismételjük ezt végig a maradék évszakokkal is (nyár — napkorong, tél — hófödte csúcs, ősz — tornádó). Ha jól csináltuk, akkor az ősz után ugyan megint visszakerülünk, de egy új járat is nyílt. Vegyük arrafelé utunkat. Hahó, egy újabb **NPC** száll telénk! *Bugnak* hívják, őnmagát pedig nagyon okos és hatalmas fikónak mondja, mágusfélenek. Rövid biográfia után amellet dönt, hogy velünk jön, arról már viszont mi határozhatunk, hogy betogadjuk-e vagy sem. Egy **SPRITE** mage 10. szinten, szóval hátulra pont jó lesz **FATHER JON** mellé. Tovább **SCALAOAR**-ok csattognak felénk, de amint megérzik a söröskupak árasztotta szagot, lebenuznak. Mivel a mi utunk rajtuk keresztül vezetne, de ők meg pont ott álltak le, egy kicsit noszogatnunk kéne őket. Felkereshetjük a túlsó oldali **NICHE**-t, aminek felirata arra készíti a gyűrűsujad, hogy kupakformát vegyen fel, és a lukba mutogasson. Szabaduljunk meg akkor a **RING OF TROBRIANO**-tól.

Most jönnek a **STEEL SHAOOW**-k és egy nagy-nagy terem!



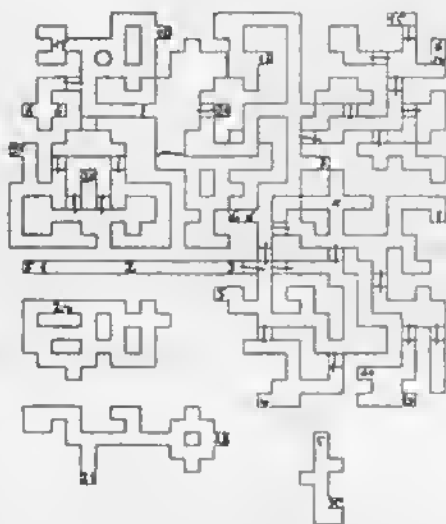
- 1 — Itt van **BUG**
- 2 — **Niche**, ahova a gyűrűt kell tenni
- 3 — lánc
- 4 — gomb
- 5 — Kó (4), bunkó, +2 nyílvesztő (2 db)
- 6 — **QART OF HORNEST'S NEST**
- 7 — **LEATHER ARMOR +4**, kaja (2)
- 8 — **RING OF SUSTENANCE** (itt: nem kell a karakternek kaja), **FLESH TO STONE** varázsvessző, **POTION OF INVISIBILITY** (2)
- 9 — Teleport

- 10 — Tör + 4 („Oemar, megfordul, s megérül” — visszajön)
 11 — Kő + 4 (4 db, „ANONYMUS” névvel), robbanó lúnás könyv, alma, méreg (4)
 12 — Rövidkard + 3
 13 — Minden legyvert és páncelt leszednek rólunk, majd csata, utána felvehetünk mindent
 X — Olyan mező, amelyre rátépvé sebez és előretol minket. A lón, a gyűrűt és a rövidkardot érdemes felvenni, a többi ahogy akarjuk. Lesz egy sok X-szel jelölt hely, amin a legjobb, ha gyorsan átfutunk, így sebzódunk a legkevesebbet (mert mindegyik oldalán még egy pár SCALAOAR is van). Gombokkal lehet szabályozni, hogy melyik csoport aktivizálódik, s melyik nem. Menjünk tovább lefele az ötödik szintre.

Ismét hosszú szakasz következik, de ez ráadásul még nagyon széles is. Rögtön leérve kapjuk fel a csákyát, majd a drágaköveket. Tegyük a kavicsokat egyik nyugisabb emberünk kezébe, és így negáljuk a telepörtöt. A falon lévő gombot többször is nyomkodhatjuk, mindig más irányba fog utat nyitni. Nézzük, mit kell megszereznünk. Valahogy lejjebb kéne jutnunk, de a lejáratokat csak kulccsal lehet kinyitni (utána pedig csákyával). Szerezzük meg mind a négy kulcsot, de a kristályt csak akkor kapjuk meg, ha két smaragdot beledugunk az ottlévő niche-be, amihez először a 2 smaragdot kell megszerezni. Persze mindehhez tucatnyi gombot, láncot, kart, kallantyút, bizgentyűt kell más állásba tennünk. A sok X-es helyen csak a csapdák ellökéseire vigyázzunk, nehogy elveszítsük, mikor hol vagyunk. Valószínűleg a harcosoknak és a varázslóknak is lenne még pár tippje, hova kéne menni.

Le lehet kalandozni a löbbi vizalatti kócerájba is, mivel a kulcsok nem tűnnek el, ha használjuk.

LEVEL 5.



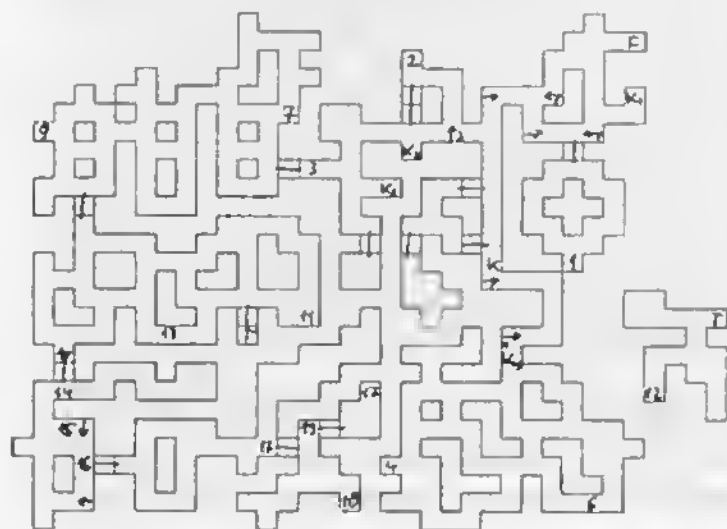
- 1 — Csáky
 2 — Niche — benne két drágakő (kék és piros)
 3 — Gomb (ezzel lehet változtatni az irányt)
 4 — ELVEN CHAIN MAIL + 3; nyilvessző + 4 (2), ROBE - 4
 5 — Lejáró a víz alá (ezüstkulcs nyitja) / feljárt
 6 — Gomb
 7 — Kar
 8 — Ezüstkulcs
 9 — Mage scr. POWER WORO KILL, METEOR SWARM, A81 DALZIM'S HORRIO W., BIGBY'S EXPLOOING FIST (hehe, na jó CLENCHCO), ENERGY ORAIN
 10 — Tekercs, mesével
 11 — RING OF PROTECTION + 3, rövidkard + 3; LEATHER ARMOR + 4
 12 — Tekercs (újabb mesével)
 13 — Zöld drágakő (smaragd)
 14 — Lejárát (rézkulcs) / feljárt

- 15 — Rézkulcs (BRASS KEY — sárgaré, de itt ez a default, mert legutoljára citromsárgaré akadt a kezünkbe)
 16 — POTION OF SPEED, mage scr METEOR SWARM, POWER WORO KILL, TIME STOP
 17 — Lán
 18 — „Mindkettőnek egy smaragdot” —> kristálykulcs
 19 — Zöld drágakő (smaragd)
 20 — Vörösréz kulcs (COPPER KEY)
 21 — Lejárát (kristálykulcs) / feljárt
 22 — Lejárát (réz, ezüst, kristálykulcs nyitja)
 23 — Óráserő-rtal
 24 — Lejárát / feljárt
 25 — Hosszú; hosszúkard + 4, pajzs + 3, PLATE MAIL + 2

A hatos szint sem lesz túl könnyű (mint ahogy az azután következők sem). Szinte biztos, hogy a csapat nagy része többször hal fulladásos halált. Ja, mielőtt leereszkednénk! Nem árt kitelejtetni természetesen a tűzalapú varázslatokat, a jó öreg CONE OF COLD maradhat, FIREBALL-ok helyett inkább halom WATER BREATHING-et memorizálgasson a varázsló, de még ezekkel sem lesz biztosítva a túlélés, mert sok olyan hely van, ahol minden mágia azonnal feloszlik (állandó DISPEL MAGIC), így a WATER BREATHING is. A vicc kedvéért nem jelöltük egyiket sem. A legbiztosabb, ha a HELM OF UNOERWATER BREATHING-et a feltámasztani/éleszteni tudó papnak adjuk, aki először a másik ilyenre képes papot éleszt fel, majd együttes erővel támogatják vissza az életbe a löbbi embert/demihumán/humanoidot.

LEVEL 6.

- 1 — Sárga drágakő; buzogány + 2; sisak + 2
 2 — Tör + 3; ICE STORM varázsvessző
 3 — Niche (bela a kőkulcsot)
 4 — POTION OF HEALING (2), SCALE MAIL + 2
 5 — Tör + 2 (2); hosszúkard, kőkulcs (STONE KEY)
 6 — GAUNTLETS OF HILL GIANT STR (19)
 7 — Sisak + 1; óráserő-rtal
 8 — Vörösréz kulcs (COPPER KEY); BRACERS OF PROT + 4, LIGHTNING BOLT varázsvessző
 9 — HELM OF UNOERWATER BREATHING, nyilvessző + 3 (2), POTION OF HEALING (2)
 10 — Kulcsyuk (vörösréz kulcs számára)
 11 — Mage scr. TIME STOP, POWER WORO KILL, dart (4), LEATHER ARMOR; vörös drágakő (rubin), bíborkulcs (CRIMSON KEY)
 12 — Mage scr. WALL OF FORCE
 13 — Gomb (14-es áramlatot ki)
 14 — Áramlat
 15 — Ide a WALL OF FORCE-t
 16 — Ide a rubint
 17 — Rejtett gomb
 18 — RING OF PROT + 3; kaja (2); pajzs + 1
 19 — Ide tedd a bíborkulcsot (CRIMSON KEY)



Sok kis fuvóka nehezíti az átkeleéseket, mert egyik oldaluk ugyan senkit sem bánt, de pájja visszalő. Ezeket kis nyilakkal jelöltük a térképen. A vízirány átkapcsolását a K-betűvel jelzett helyeken érhetjük el kis Kapcsolókkal. A jelölésekről feledkezzetek meg, csak azoknak adtunk indexet, amelyek mellé jönnek láttuk. Mindössze egy másik vörösréz kulcsra, egy bíbór kulcsra (**CRIMSON KEY**), egy kőkulcsra (**STONE KEY**) és egy vörös diágakőre lesz szükségünk, valamint egy másik feljára. Gond jelentkezik a 14-es pontnál, ahol mindig visszalő egy áramlat, ezt a közeli, 13-as gombbal tudjuk ki- kapcsolni. Továbbmenve egy újabb áramlat akad utunkba (pontosabban mi akadunk az áramlat útjába), de pont úgy helyeztek el egy falat, hogy egy **WALL OF FORCE** meggátol- hassa működését. Már csak a megfelelő helyre kell tennünk a bíbórkulcsot és a rubint, s újra kint vagyunk a vízből. Most ne álljunk le az **EARTH ELEMENTAL**-okkal csapkodni (úgyis ők győznének), hanem fussunk be a déli folyosókra, onnan pe- dig a Keletibe. Gyorsan pattanjunk fel a kifutó vonat kéményé- re! Hopp, nem sikerült. Zak-zak, zak-zak, zak-zak, s ott is va- gyunk vagy tíz kicsi darabban.

Ha befutottunk, csúkjuk is be a rácsokat, vagy egy **WALL OF FORCE** is megteszi, csak ne jöjjenek utánunk zak-zak-zaklat- ni az elementálok. Mindegyik falon lesz egy niche, amiben pár védelemgyűrű. Van köztük minden, pluszos és minuszos is. Most keressünk egy mérleget ábrázoló falat. A gyűrűket úgy kell oda berenni, hogy + és - értékük kiegyenlítse egy- mást (minden pakoláskor is), mindegyik felén ugyanannyi le- gyen, és legyen benne egyáltalán valami. Egy kis fejörös. Na, ki lett elsőnek kész? Nem, a helyes megfejtés:

BAL	JOBB
+	-3
+1	-1
-2	+2
-2	+2

(vagy letszész szermt felcserélve, esetleg JOBB/BAL)

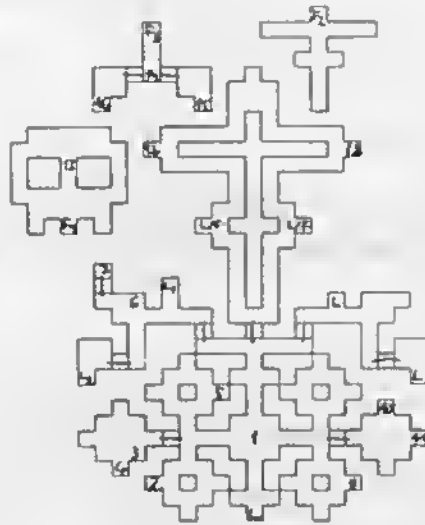
Hipp-hopp (vagy tetszés szerinti felcserélve, pl. Hopp-hipp)! Eteleportáltak minket.

Oh, a lics, akit kerestünk! Abszolúte mindegy most miről be- beszélünk neki, őt ugyan már nem lehet megnyugtani. Őe csata azért lesz! Agyon **MIRROR IMAGE**-le magát szegény **Acwellan**, de pár ütés segíthet abban, hogy megtaláljuk az **IGAZIT**, a nagy Őt. Persze bugyogna is a vér a szájából, de az élőhalott lics tisztában van vele, hogy a test halála után mintegy 2-3 hét alatt a vér már elbomlik, arról nem is beszélve, hogy ha a szív működés leáll, a test nem vérzik (esetleg csepeghet belőle a vér, ha nem olvadt meg, s olyan helyzetben van). Őe felte az ilyen gyermekesül vidám tréálával, **Acwellan** komolyan elpusztul. Még idejében ideérkezik a nagykarimú futár-figura, s kikapja kezéből a hón áhított kódexel. **Acwellan** meg eláulja, hogy ő volt **Myth Orannor** utolsó védője, s mi a dolgot csak jól elszúrtuk. De ha nem akarjuk, hogy a világ nagy bajban legyen, segítenünk kéne az isteneknek, hogy **Lathender** megtisztíthassa az Elfeledett Birodalmakat a Sötét Istentől. Hogyne kérlek, isteneknek mindig is szívesen segítettünk, mert csak ritkán lelejtkeztek meg a fizetésről: egy kis száműzetés 100 évre, mondjuk a Trutymó létsíkára (**OOZE**), vagy azonnali szörnyethalás. Azért csak bólogassunk, ő már hamarosan az enyészeté lesz, mi pedig újból **Myth Orannor** ázott utca követ koptathatjuk, mert **Acwellan** a templom közepébe teleportál minket. Látjátok gyerekek, ilyen az, aki nem tartja eszébe, hogy egy lics nem csak gonosz lény lehet! Neki is volt valamikor szíve. Ja, nein túl sok **MAGIC JAR**-t találtunk. Hmm, lehet, hogy a lics hamarosan visszajön, majd a Kódexet együtt kiadják a hosszúkörművel, s a jogdíjból vígan vegetálnak egy újabb évezredig. Érdemes len volna legalább

egy pillanást vetni annak a könyvnek a címlapjára. Az utcán egyet északra, majd sokat keletre, s el is értük a templomot. Idebent sem lesz túl kevés szörny, kezdődik fekete puddingokkal, ami már magában elég egy **YIKES**-hez, hiszen legyvereinket csak megrongálja, ám lűz és **MAGIC MISSILE** elég jól használható ellene (mi erre az alkalomra takarítottuk meg az összes hasznos varázsvesszőnket). Később **SHAOE**-k, amik fekete vetületei gonosz harcosok és magu- sok szellemének, majd **SHAMBLING MOUND**-ok (ezekre szintén nem sok hatással vannak a kézfegyverek, de a tűz sem). Aztán jön a **NAGA** familia. Varázsolni tudnak inkább, mi említsük a **BONE NAGA**-t, ami élőholt is. Érdekesebb viszont a **SPIRIT NAGA** ábrázolása. Ismerős? Fekete-fehér csikos fa- rok, kócos fej, hegyes fogak. Hát persze! **Beetlejuice**! **Beetlejuice**! **Beetlejuice**! Ha-ha-ha, most szegény első osztályos **CoV** olvasókat jól behúztuk a csőbe (azoktól a 6-7 éves olva- sólábortól viszont elnézést kérünk, akik már rudnak maguk- ban olvasni), mit is fognak **Beetlejuice**-szal kezdeni. És ezeknek a harapása is mérgező. Klassz. Hátramaradtak még a **BANSHEE**-k, amelyeket reméljük mindenki szeret hallgatni, de sajnos nekünk egy emberünket se tudta megölni vagy 30 sikoltozó alak, pedig direkciót hagytuk őket kikiáltozni magukat. Mellesleg a program legjobb hangeffektje a távolban siránko- zó női szellem (meg a mauzóleum-beli kacagás). Nem, még az árnykutyák és a halállovagok is vannak még. A kutyákat csak nehéz megütni közösleges fegyverrel, de a halállova- gokra vigyázzunk, mert ráérő idejűnkben 20d6-os (20-120!) HP-t sebzó tűzlabdákat fognak hajigálni (szerencsére távolról nem próbálják meg). **POWER WORD**-os képességeiket már annyira nem érdemes latba vetnünk, s nem is teszik.

A templom első szintje

- 1 — Szókökut szókö nélkül
- 2 — Oltár — karddal
- 3 — Hosszúkard +4, tönnyeneszsák (4)
- 4 — Aranykupa
- 5 — Ide az aranykupát
- 6 — Gomb
- 7 — Tűzkulcs (**FIRE KEY**)
- 8 — Lyuk, tönnyé' tönnyé' bele
- 9 — Kaját neki
- 10 — Szókökut kút nélkül (tehát szókö a szókö nélküli szókö- kútba)
- 11 — Kai — tedd vissza a szoborba
- 12 — Fekete szent szimbólum
- 13 — Szent szimbólum
- 14 — Fül alakú kulcslyuk
- 15 — Buzogány +4, nyílvesző +2, zsákolt tönnyé (2)
- 16 — Pajzs (4)

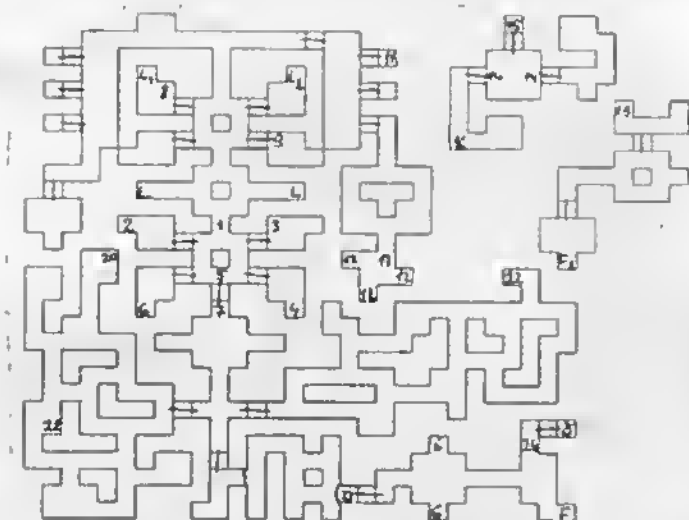


Papjaink keresete próbáljuk meg visszaállítani a replemport. A 2-es oltarra (ahol a szöveg — „WAR IS AVERTED BY

FORSAKING THE SWORD — egy kardra utal) egy kardot, a „**DROUGHT IS DISPELLED BY DRINK OF CLEAR WATER**” leírathoz az aranykupát, a „**PESTILENCE IS SUBDUED BY WAFT OF FRESH AIR**”-es helyre pedig egy **BAG OF INCENSE**-t (8-as hely), végül egy adag kaját a kilenceshez („**FAMINE IS DRIVEN AWAY BY GENEROUS**”). Keresd meg a lúz kulcsot, majd tedd vissza a szoborra karját, és be is jön az éterbe (éterből) **Lathender** egy kedves formája, de látszik az egészen, hogy csak **CoVboy-design lopás**. Jóléteményeinkért cserébe megengedi, hogy ahányszor letapizzuk szobrainak egy bizonyos részét, mindenként felgyógyít maximumra. Fű! Ha visszatesszük a 10-es tárgyat az 1-be, mindig egy **PRAYER**-t kaphatunk magunkra, ha beleiszunk az ottani vízbe. Egy hang azt súgja, keressünk szent szimbólumokat, de azokhoz sok pajzsra lesz szükségünk (vagy az lehet más is, de azt a 4 pajzsot pont erre teremtették). A kettes szárnú lejáraton egy olyan helyre juthatunk, ahol csak annyit kell tennünk, hogy minden platóra egy tárgyat teszünk, s így kapunk egy szent szimbólumot, amit tegyünk el. Az egyes lejártnál is egy szent szimbólumhoz juthatunk, de itt csak az urnákat kell becsukogatni. Az eggyessel egy vonalban van egy másik lejárta is, ami egy ugyanolyan helyre vezet, de itt a szimbólum helyett egy **NPC** fetreng, vérben, s nem is urnákat kell rendbelenni (ami roppant hősies feladat), hanem tömjénekkel kell telidugdozni két tanót (mert ez már hősiesebb). Paladin és nő, nagyon panaszkodik, hogy rosszul van, de csak nyugodtan hagyjuk a sorsára, mert gyenge harcos, azonkívül **Tabithának** hívják. Ha van már három szent szimbólumunk (még egyet össze lehetett szedni **Myth Drannorban**), akkor cseréljük ki őket a leketékre. De azokat meg inkább tegyük le, mert ha egy pap megpróbálja használni, csak belehal. Ha kész, a jelenleg csapdába vezető lépcsők már lefele fognak minket vinni, a második szintre.

NAGA BONE-k várnak ránk, de előtte **SHAMBLING MOUND**-ok. Pár forgatóra kell vigyázni, majd megkaparintani egy fagy- és egy aranykulcsot (**FROST** és **GOLD KEY**). Az aranykulcsot egy lejárón keresztül érhetjük el, a fagyosat nem. Ha minden megvan, keressük fel a 23-as pontot, de előtte egy olyan terület lesz (jelölve), amelyen minden mező forgató is egyben. Ezek után nem lesz nehéz megletni a 25-ös helyet (24-nél nyitás az aranykulccsal), ahol kapjuk fel azt a kis gömbölyded formát. **Lathender** megint jól érzi magát, ismét megjelenik és vigyorog. Remény ugyan még nincs, de legalább megkaptok egy klafa fegyven — mondja, s valami aranypapírba csomagolt bicskát nyújt át, aminek persze neve is van, „**Dhauzimmer**”. **Flar! Fegyvere! Volt! Ez! Valamikor!** És +5-ös, az élőholtakon pedig kb. háromszorosai sebez. Adjuk egy harcosunk kezébe, s fel

- 16 — Aranykulcs
- 17 — Két rejtett gomb
- 18 — **CLOAK OF PROT** +4
- 19 — **PLATE MAIL** -4
- 20 — Fagykulcs (**FROST KEY**); rövidkard +4
- 21 — **GAUNTLETS OF HILL GIANT STR** (19), nyálvessző +3 (2); kavics
- 22 — Papi scr, **CURE CRITICAL WOUNDS**
- 23 — Kulcslyuk a fagykulcsnak
- 24 — Kulcslyuk az aranykulcsnak
- 25 — Itt a **MORNING'S LIGHT** gömb, aztán megkapjuk a kétkezes kard +5-t



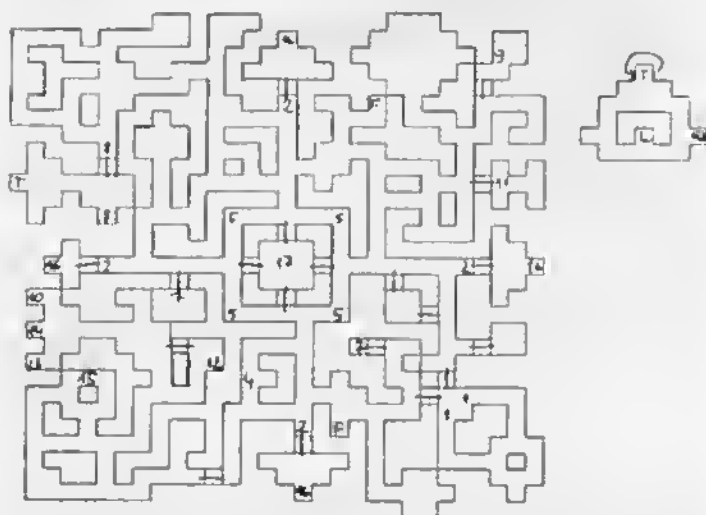
A harmadik szint már az utolsó-előtti, és itt a legtöbb helyen pihenni sem lehet (csak a halálovagos fenti szinten, meg pár egyéb helyen). Szedjük össze négy **COPPER KEY**-t, és három **EMBER OF HOPE**-t. Az egyik kulcshoz úgy juthatunk hozzá, ha egy szobor karját megérintjük, és akkor megjelenik a közeli niche-ben. Időközben tegyünk bele minden elszórt kupát a neki legközelebbi niche-be, s ha mind négy a helyen van, meg is kapjuk a negyediket, valamint egy lehetőséget arra, hogy a terem közepén mindig felviszlik a **FOOD**-ot és a **HP**-t is maximumra. Nyissuk ki az ajtókat egyenként, s tegyük bele az **EMBER OF HOPE**-okat az ott található **BEACON OF HOPE**-okba. Ha mind a négyben van már **EMBER**, a Hűség Kulcsát is megkaphatjuk 18-ról. Ezzel már csak oda kell mennünk a teleponhoz, beledobni a kulcsot, s utána mehetünk mi is

TEMPLOM LEVEL 3.

- 1 — Forgató
- 2 — Tömjénhez való lyuk
- 3 — Mage scr, **STONE TO FLESH**; 2 tömjénzsák
- 4 — Parítya (kő nincs hozzá, de egy kicsit góleszk azért, hogy huszadik szintű karakterek síma, közönséges parítyát használjanak)
- 5 — Rejtett gomb északra
- 6 — Szobor
- 7 — Villámos terem (**DANGER! HIGH VOLTAGE** van klírva, de most ez komoly)
- 8 — Papi scr, **CURE SERIOUS WOUNDS**
- 9 — **POTION OF HEALING**
- 10 — Tekercs (egy kis vessel, de megkimétünk fordításától titeket)
- 11 — Rövidkard —4
- 12 — Platók (ajtó bezáródik mögötted, mindegyikre tegyünk valamit)
- 13 — Mage scr, **DISINTEGRATE**; papi scr **RAISE DEAD**, **POTION OF SPEED**; pajzs +4
- 14 — Plató (ajtó bezárul mögöttünk)
- 15 — Kar (de ezzel kijuthatunk)

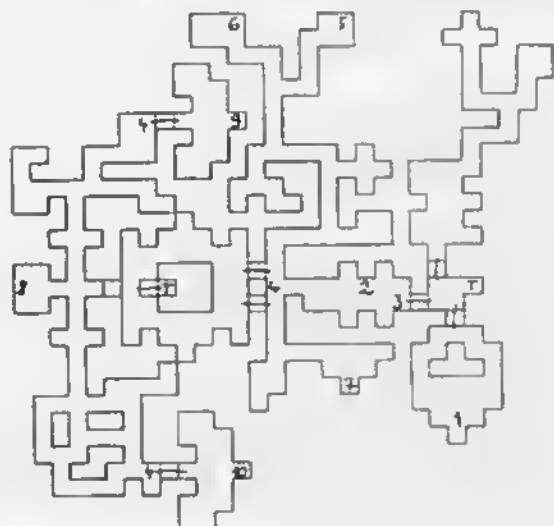
- 1 — Gomb
- 2 — **COPPER KEY**-lyuk
- 3 — Szobor (ez adja a kulcsot)
- 4 — Kar (2 **LIGHTNING BOLT**-ot rejt)
- 5 — Niche
- 6 — Tömjénfűstölő
- 7 — **COPPER KEY**
- 8 — Plató (ha rálépünk az előttünk lévő ajtó bezáródik, de nekünk csak el kell valamit hajítanunk rá lépés előtt, s nem fog becsukódni)
- 9 — **COPPER KEY**, tömjén
- 10 — **EMBER OF HOPE**
- 11 — Plató (ajtó bezáródik ha belépünk, bansheek támadnak, ha lenyomtuk őket, keressünk egy vaskulcsot, azzal már kimehetünk); **HALBERD** +4; **POTION OF HEALING**
- 12 — Rejtett gomb
- 13 — Mage scr **FIREBALL**
- 14 — Tömjénfűstölő
- 15 — Pajzs +4, **FLAIL** +4 „**MOURNING STAR**” névvel (jópólik az **SSI**-ek)
- 16 — **BEACON OF HOPE** (ebbe pedig bele az **EMBER OF HOPE**-t)

- 17 — Negyedik **EMBER OF HOPE** lakoma helye
 18 — Oltár —> itt fogjuk megletni a **KEY OF FAITH**-t
 19 — **MAGIC STAFF** +4, pápi scr **RESURRECTION**



És végrel Bezárt ajtók vannak, kulcs vagy kulcslyuk viszont nincs. Próbáljuk ki, hátha mágia tartja zárva őket (**DISPEL MAGIC**). Nyert, de az a fel falka árnykútya sem lesz rossz-kedvű ha agyoncsapjuk. Szedjük fel egy kristálykulcsot kell-lónél (vigyázva a sok villámra meg késémre), egy másikat őt-nél, hatnál pedig egy érmét telünk (szegény huszadik szlntű csapa), egy lyukas rozűk se volt idáig, de hamarosan azt is elvesztik), amivel vágtazzunk vissza az egyes pontig. Egy kűtféleség lehet, csak hogy ez villog, vibrál, muzsikál és sok-sok kar meg gomb áll ki belőle, előtte meg tízévesek tömegel ujjonganak, amikor puffanást lehet hallani. Egy csábító per-selynek néz ki az a micsoda az oldalán, dobjuk bele friss ér-ménket. Ha! Egy újabb figura jelent meg a kűt oldalán, mire a tízévesek olkerekedett szemekkel úvöltözni kezdenek és nekl-esnek az általuk „gép”-nek hívott kűtnak. Felborítják, kibe-lezik, szétverik, lesprézik meg ilyenek. De ott valami csillanti! Egy újabb kristálykulcs! Ez is kell! Vissza kilenchez a botért (az Élet Botja), s onnan le a négyeshez, ahol az ajtót kinyitva keressük meg azt az árnyéket piros szempárral a falon. Ha pusztá kézzel próbáljuk levakarni, csak sebez, de így ehűnik (az Élet Botja is)

TEMPLOM LEVEL 4.



- 1 — Kűt (a tízéveseket)
 2 — Kristálykulcs

- 3 — Elektronys szoba
 4 — Kristálykulcslyuk
 5 — Kristálykulcs; mage scr, **FIREBALL**(!)
 6 — **COIN**, mage scr **DISINTEGRATE**
 7 — Landzsa +4; **HAMMER OF THROWING** +3 (ez is visszajön, mint a **BLACK**)
 8 — Pajzs +3 „Napmaszk”
 9 — Élet Botja (**STAFF OF LIFE**)
 10 — Arny a falon

Most már csak az maradt hátra, hogy vegyük fel a Napmaszkot és tegyük a középső teremben megjelent ajtó középebe, ami egy telepontra nyílik. Szálljunk tova.

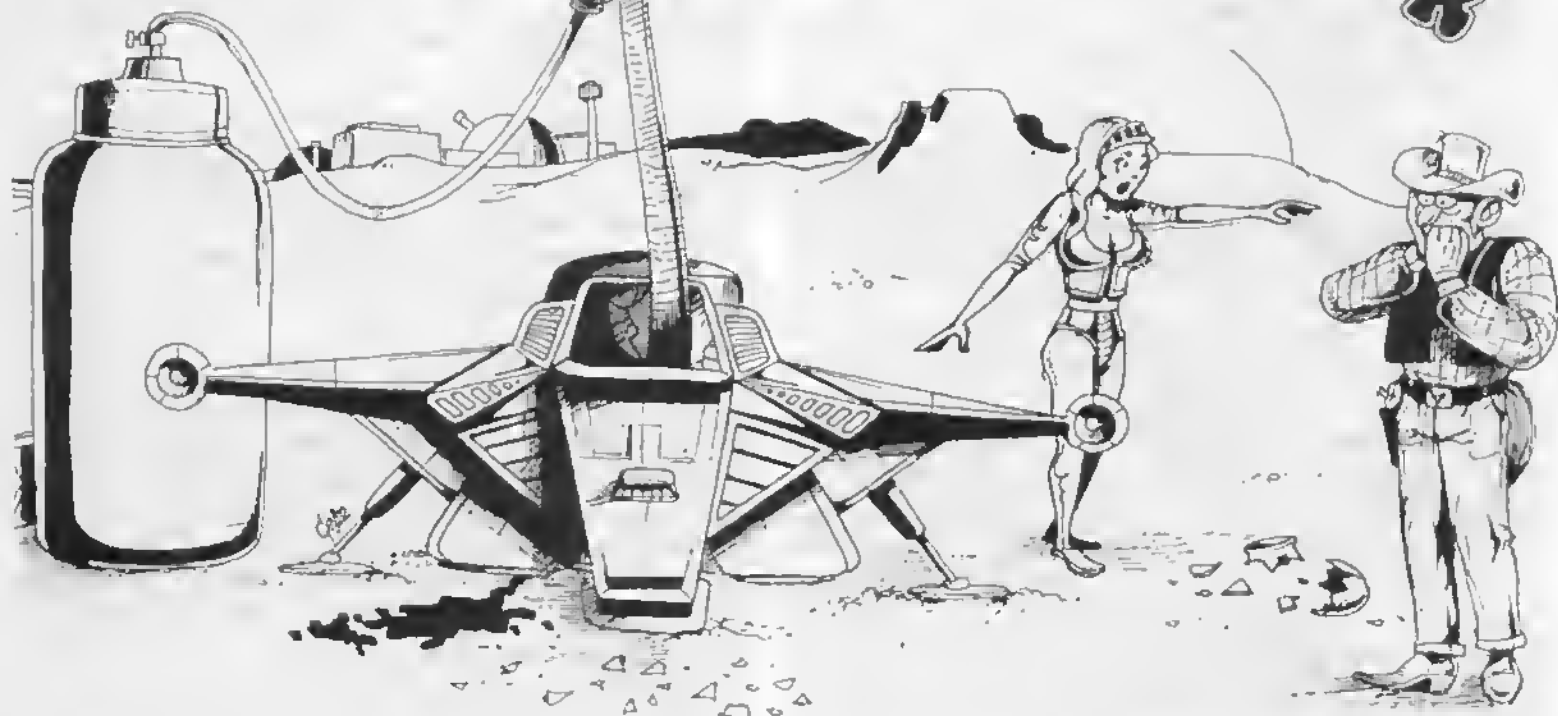
És elérkezett a végső harc, először kiderül, hogy hosszúkar-mű ismerősünk maga a Setét Isten anyagi megtestesűlése, és nagyon bízik magában. Azután szolgálait uszítja ránk, s vé-gűl őt magát kell legyőznünk. Noha valójában ezzel nem is fogjuk megölni, így elég hatalmas veszít ahhoz, hogy a lőbbi-ek odafent el tudják végezni azt, amit akarnak, s ne is próbát-kozhasson ez az ipse még vagy 5 évezredig ezzel a létsikkal. *Lathender* újból örül (felteve, hogy legyőztük az avatárt), s mi meg a **Myth Drannori** Lovagl Torna Club tiszteletbeli tagjai leszünk. Jellemző, mindig is roppantul óvtak a szabályköny-vekben a mesélőket attól, hogy isteneket állítsanak a karakte-rek végcéljává, erre majdnem mindegyik magasabb szintű **SSI** gémben ez volt a feladat. **PI POD**, a **CoV 40**-ben talál-ható **DOK**, s most ez is. Ha minden igaz, akkor ez megegyez-het a **Monster Mythology**-ban leközölt *Dark God* avatárját, így egy kis segítséget is nyújtának affelől, hogy mire lehet számítani (persze nem lunk le mindent): HP 144, AC —7, HD 18, kézzel a sebzése 3d10 (3—10HP), és úgy varázsol, mint egy 14/14-es pap/varázsló, MR 70%, sib...

Úgy gondoljuk, akkor könnyes szemekkel elkezdhetünk búcsúzkodni eme jelentős sorozat utolsó tagjától is. Raj-tunk is sírógörcsök és zokogások tucatjal hullámoztak végig, míg a gép törölte a programot. Béke poraira, Vi-gasztalásul elmondanánk, hogy újrakezdeni mindig lehet (és az első része még most, 93/94-ben sem lesz feltűnő-en borzasztó vagy primitív, sőt!).

U.I.: Ha valakinek nem lenne kódja hozzá, íme:

Oldal	sor	szó	kód
5	5	3	BETWEEN
8	5	2	GUARDCAPTAIN
9	5	2	STARED
12	5	4	CHARGER
18	5	5	THOUGH
21	7	14	WILDERLANDS
24	7	12	SIMPLE
25	9	4	SUDDENLY
28	3	3	COMPLETE
29	5	3	OCCUPATIONS
32	4	4	CLASSES
34	7	6	AWAY
35	5	4	PALADINS
38	9	1	ABILITY
39	2	6	MAGE
41	6	1	MEANS
42	5	3	POLEARM
46	4	6	MAINLY
50	2	4	DISPLAYS
52	3	1	EXAMINE
68	2	4	IMPORTANCE
70	2	4	ESPECIALLY
71	3	3	ENGAGE
73	10	1	REMEMBER

REX NEBULAR



Hatalmas helló minden értelmes életformának az összes CoV mentén! Bár nem igazán friss program a Rex, érdemes rá pazarolni néhány oldalt, mert az eddigi leírások még mindig hagytak néhány leher foltot a terepen. Persze illúziókat ne tápláljon senki! az emberi hülyeség szinte végtelen, és a „Rex Nebular és a kozmikus dilli” névvel elkeresztelt proggy igyekszik ápolni a rászorulókat, egyre újabb lehetőségeket felmutatva.

Úgy gondoljuk, nem kerülhetünk el egy rövid technikai segélyt. Ha beszerezted (ugye megvetted? hukk!!) a Rex-et, akkor ballagj át a legközelebbi hardware boltba, és vedd el a jelenleginél egy számmal nagyobb gépet is. 286-osok kíméljenek, minimum 386 ajánlott, és rengeteg RAM. Ha sebességi problémák adódnak, azon a program paramétereinek állítgatásával segíthetünk, így esetleg lassabb géppel is menni fog, de a RAM bizony kritikus lehet. Esetleg mehet a program már 2 Megával is, de akkor nagyon sokat fog lemezezni. Az igazi gond szokás szerint a DOS RAM lesz. Egy-két nagyméretű animáció esetén a Rex bizony közölni fogja, hogy neki több mint 600K RAM kell, esetleg be is ragad a hibánál. Mentsetek gyakran állást, és legalább három egymás utáni mentést mindig tartsatok meg! Ha kevés a RAM, akkor be kell liztni az EMM386-ot, és mindent fellapátolni a magas címekre. Akinek esetleg ez gondot jelentene (mert halvány segédfogalma sincs az EMS-ről), az indítsa el mondjuk a PCTools 8.0 RAM-SETUP programját, és hagyja rá a munkát. Mielőtt még a szakértők a torkunknak esnének, szeretnénk kijelenteni, hogy azért ajánljuk ezt a módszert, mert így a területen tökéletesen járatanak is könnyedén elvégezhetik a feladatot.

Ha a hardware-gondokat sikerült legyűrni, akkor már csak az angol nyelvvizsgát kell letenni, esetleg egy jobblapra szótárat beüzemelni. A Rex szöveget érdemes mindig végigbogarászni, borzalmas gag-ek vannak elrejtve benne.

Gondoljuk, a program vezérlésére mindenki rájön, aki látott már 'Esc' gombot és egeret. (Nem! NEM MIKIEGÉR! Ez az, amelyik a gép hátsó feléből lóg ki kábe egy méter hosszan, és nem védekezik.) A fásultabbak figyelmét szeretnénk felhívni arra, hogy az egér jobb szemét is lehet nyomni, annak is van itt-ott funkciója. Szóval lehet az egérrel mutogatni, kattintgatni, meg mindent. A shoot'em up játékosok közben ratata-tázhathatnak is, ha éppen olyan kedvük van. Ennyit a program vezérléséről.

Aki szeret csalni, az megteheti, de a csalásra állított Rex nem egy életbiztosítás. Szemmel láthatóan debug funkciót hagytak a programban a fejlesztők, amit a második memória zagyválódás után már jogosnak fogunk tekinteni. Ilyenkor ugyanis jó esélyünk van arra, hogy előlről kell kezdeni a játékot. Ezért javasoltuk a gyakori több generációs mentést. Egyébként a hibás programoknak mostanában nagy keletje van, és a Rex-et az egyik citromdíjas szerkesztővel lapátolták össze, szóval készülünk fel mindenre.

Csalni a következőképpen lehet: Rátelepszünk a 'Ctrl' gombra, majd bepötyögjük: WIDEPIPE. Ezután további billentyűkombinációk kapnak életre.

Ctrl + A: Közli a szabad memória méretét.

Ctrl + C: Ki-be kapcsolja az egér koordináta kijelzését.

Ctrl + D: Nehézségi fok beállítása. Ha esetleg valamit elfelejtettünk beszerezni, akkor az akadályon esetleg átugorhatunk.

Ctrl + E: Megrázza a képernyőt.

Ctrl + F: „Frame mód” a képernyő klópas támogatásán kívül más értelmét nem találtuk, attól persze még lehet.

Ctrl + G: Flagek állítgatása. Jobb, ha békén hagyjuk, hiszen játszani akarunk, nem?

Ctrl + I: Az egeret huzigálja Ide-oda (Hogy ez mire jó, arról fogalmunk sincs.)

Ctrl + J: Fontos parancs: kikapcsolja a cheat modot.
Ctrl + L: Kilírja az érvényes teleport kódokat. Ha esetleg elvesztettük azt a papírt, amire felvettük a kódokat, akkor ez jól jön.
Ctrl + N: A program „makacsságát” állítja hmm...
Ctrl + O: Object beszerzés. Ha nagyon akarunk egy tárgyat, akkor itt beszerezhető. A tárgyak listáját majd mindenki megtalálja...
Ctrl + P: Infó a pillanatnyi pozícióról.
Ctrl + T: Teleponálhatunk.
Ctrl + U: A figura fogatása.
Ctrl + V: Ha valakit tettenetesen érdekel a *Rex* verziószáma, akkor itt próbálkozhat.
Ctrl + Z: Újrakezdi a szobát.

Most próbáljunk meg egy kicsit informatívabbá válni. Az új játékok kezdeténél választhatjuk ki a nehézségi szintet. Aki lusta, az nyugodtan választhatja a gyengébb szinteket, de érdemes a legnehezebbre benevezni, jóval érdekesebb lesz a játék. A leírás a legnehezebb szint alapján készült, ha esetleg valami nem egyezik, akkor valószínűleg egyszerűbb a megoldás.

Hősünk, *Rex Nebular* (akiből kisprózáék biztosan sorozatot csinálnak), éppen egy fenemód értékes váza megszerzésére indul, amikor hipp-hopp lezuhan, szerencsére a célbolygón. Ha esetleg nincs kéznél a védelemre használt „log book” (khm, khm), akkor megcsodálhatjuk a programozók egyik perverz álmát, viszont nem játszhatunk. Szóval vegyünk elő a log-ot. *Rex* éppen magához tér, és rémálmára panaszkodik azt álmodta, hogy lezuhant. A hajó ugyan víz alatt van, de biztonságban, nem fog szétesni, ezen mindent próbálgassunk ki. Különösen ajánlott a video játék. Ha nagyon gyorsan akarjuk végigjátszani a játékot, akkor nyissuk ki a menekülő ajtócskát. Ha esetleg nem sikerült, akkor valószínűleg lassabban fogjuk végigjátszani. Egy rövid tanács ha van elég időnk, feltétlenül nézzünk meg mindent a **Look** menüponttal! A szöveges poénok javarésze ezekben a leírásokban található.

Nézzünk ki a külvilágba a szék előtt található konzolon, igen-csak kellemes látványban lesz részünk, sajnos nagyon rövid ideig. Mindenesetre megnyugodhatunk, kint van levegő, víz, és társaság. Az útra persze össze kell szednünk egy kis motyót, hogy ne vesszünk el. Kezdjük a pilótafülkében, hiszen ott mindig vannak hasznos dolgok. (Például teaforró.) Ebben a pilótafülkében található egy pajzs modulátor. Természetesen vigyünk magunkkal, hiszen elfér nálunk.

Ballagjunk át a hajó lakóterébe, itt is hasznos cuccokat találhatunk. Szokásunk szerint minden mozdíthatót gyűjtsünk be, mint az adóhivatal. Az őnjáró szendvics különösen nagy hasznunkra lesz rövidesen.

Irány a gépház. Hááat..., látszik, hogy még volt idejük a programozóknak és a designereknek. Ennyire kis területre ilyen sok poén bezsúfolva máshol nem nagyon található. (Talán csak a garázs... lásd később... persze a darabszám ott sincs ennyi.) A mozdítható tárgyakra vonatkozó általános tanács itt is érvényes: vigyünk mindent. A lélegeztető kütyü egy kicsit nehezen vehető észre a földön, az időzítő viszont kéznél van. A kedvencünk a létlenített rendszer fő energiaforrása, sajnos őt itt kell hagynunk. Ha felszerelkeztünk, irány a külvilág. A lakóterben található létrán másszunk ki.

Izgalmas hely a tenger. Megpróbálhatjuk húzogatni a növényzetet, vagy megvizsgálhatjuk a lekötozött aknát. Különösen kellemes szórakozás lesz lecsapni az úszkáló rajára. Az orvosi szemetet sajnos nem vihetjük magunkkal. A döglött halakat viszont igen. Kellemes csomag. Aki látott és szagolt már napok óta oszló halhullát, az most tegye félre az ebédet. Rövidesen egy barlang bejáratához érünk, ahol egy rejtőzködő tengerikigyó láplakozik az arra tévedő halakból és rex-ekből. Itt a beállított nehézségi foktól függően elég egy-két

döglött halat adományoznunk, vagy pedig begyőmőszoljuk a dögbe az őnjáró hamburgert, és ezt dobjuk a rejtőző szörny felé. Ez utóbbi esetben megcsodálhatjuk az egyik Pepsi reklám utánzatát: a szörny sugárban okádja ki a beltartalmat, majd kampec. Ugye senki sem láplakozott? Ne minkel szíjokat... A barlangon keresztül biztonságban kijuthatunk a szárazföldre.

A nyílt rétről menjünk tovább jobbra. A lanál, közvetlenül a bambusz fal előtt találhatunk egy bambusz rudat. Szokás szerint tegyük magunkévá. A nyílt terepen nézegethetünk a távcsővel is, semmi fontosat sem tudunk meg. Irány batra: ott még nem járunk.

Hopp, egy üres kunyhó. Tulajdonosának kellemetlen meglepetésben lesz része: a fejedőszat egyik leghasznosabb keltékét, a mérgezett nyilvesszőket elorozzuk az asztaláról. Elbeszélgethetünk a ketrecbe zárt állatkával, ami egy óriási patkányra emlékeztet, megcsodálhatjuk a falon függő trófeát, és a kisebb-nagyobb fejeket. Apró meglepetés: ha közel megyünk a kunyhó előtt kiállított koponyákhoz, vészvillogó-szerűen üzemel a szemük. Boklásszunk tovább.

Ahogy elhaladnánk az ősvény mellett álló la alatt, kapunk a potánkra: a fán ücsörgő majom egy jól irányzott lövéssel letérít, majd lendületesen rántapos, és elveszi kedvenc távcsővünket. Kövessük a kis folvát. A nyílt térségen áthaladva akár le is fedhetjük a godrót, mellette találunk néhány nagy levelet. Ebből biztosan csapda lesz. Aki gyermekkorában igyekezett már embertársai életét megkeseríteni egy jól álcázott godór segítségével elkövetett lábforrással és bokalicammal, az tudja, hogyan működik ez a szerkezet. Menjünk tovább jobbra. A fán a majom éppen a tőlünk lopott távcsővel szemléli a terepet, mint a finánc a jövedékes terméket utcán áruó magánimpertórt. Mérgezett nyilacska van, lenát töltjük be bambuszrúdca, ezzel készen áll a rogtonzótt legyver, lödjük le a fináncot. Nem, ez tévedés volt, a majmot. A sikeres találát után a majom festől ivben lezuhan, teje fináncnyira aszalódik, és elhűz. A távcsövet ismét vihetjük. Menjünk továbbra is batra az ősvényen.

Wow! Izgató hölgyemény a terepen! Karcsú székeség! Sajnos valami 'átváltozóznak' néz. Ha megfelelő válaszokat adunk a kérdéseire, akkor meggyőzhetjük IGAZI FÉRFI minvoltunkról. Kunyhója megtekintése után vegyünk magunkhoz egy twinkit gyümölcsöt az elvesztett energia és geinccvelő pótlására.

Menjünk tovább a következő kunyhóhoz. Hnm... hát ez nem vált be: kaptunk az okosabbik testrészünkre. Próbáljunk továbbmennni a nyílt térségen előre. Ez sem vált be: egy tulmiretes gumimedve maga alá gyűnt. A megoldás természetesen a csapda. Már lefakartuk, csak valami csali kell rá, ami kizárólag alapon csakis a twinkit lehet. Tegyük rá a csapdát fedő levelekre. A gumimedve nagy távolságból érzékeli a twinkit, ami valószínűleg a gumibogyó egyik helyi változata, és ráveti magát, így természetesen beszorul a csapdába. Menjünk tovább.

Ez valószínűleg a csapdába ejtett gumimedve kunyhója. A talvolban két különös valamit láthatunk, valamint némi mozgást. Kukkantsunk befe a távcsőbe. Valaki bead egy kódot a taszlatúran. Ezt a kódot jegyezzük fel. (Vigyázat: játékonként változik!) A nézelődést a létra tetejéről is végrehajthatjuk, innen jobb a kifutás. Természetesen innen is vigyünk minden mozdíthatót, vagyis a két csontot. Menjünk tovább a szerkentűk felé.

Vizsgáljuk meg a meteorológiai mérőket. A szokásos paramétereken kívül Moby Dicket is mérnek, vele rövidesen megismerkedünk. Menjünk be a telefontülke-szerű telefontülkébe, és jegyezzük fel a tulke saját kódját, később meg szukségünk lesz rá. Ezután ussuk be az előbb lelesett kódot. Már

meg is érkezünk, egyenesen a börtönbe. Ez az igazi expressz szolgáltatás. A csábos hölgyek rutinosan elhelyeznek egy cellában.

A sok munka után akár pisilhetünk is. A fal mögött a cellaszomszéd beszél hozzánk. Itt némi extra infóra tehetünk szert, leginkább arra, hogy sürgősen meg kell szoknunk. Nezzuk körül a cellában. A hátsó falon egy ígéretes rácsot láthatunk. Rövidesen ismét felbukkannak az örök, és kivizsgálásba hurcolnak.

A doki asszisztenseivel barátságosan elbeszélgethetünk. Rövidesen magunkra maradunk, ekkor megszerezhetjük az asztal mellett felejtett szikét. Kiszabadulni még nem tudunk, várjuk meg a dokit. Válaszolgassunk neki mindenféle, ha nagyon makacskodunk, nagyon le fog csökkenni a nasználhatóságunk. Rövidesen visszavisznek a cellába.

Vegyük kezelésbe a rácsot a szikével. Bejutunk a szellőztető csatornába. Menjünk el az órszobáig, és másszunk ki a csatornából. Ülünk le a vezérlő elé, és nyomogassuk meg a gombokat. Természetesen a piros gomb nyitja a cellákat, a megerősítés után. Mivel megígértük a haverunknak, hogy kiszabadítjuk, ne téovázzunk. Nagyra nőtt barátunk hipp-hopp lerendezi a barátságtalan hölgyeket.

Ha jól megfigyeltük a biztonsági monitor üzeneteit, láthattunk egy figyelmeztetést, amely szerint egy biztonsági kártya van az egyik cellában. Természetesen a szétépített ór kártyája van még mindig a sokkarú szőnyeg cellájában. Keressük meg, és vigyük magunkkal. Menjünk tovább az orvosi rendelőbe, a még mindig füstölő *Doktor Pyro* a kezében szorongat egy magnókazettát, ezt vigyük magunkhoz.

Menjünk vissza abba a szobába, ahol kirámoltak. Itt heverészik az a hölgy, aki tenyerének azonosításával nyitotta a cuccokat rejtő szekrényt. Sajnos a tenyerét már hiányzik róla... nem messze a padlón található, nagy természetű haverunk jóvoltából. Tegyük rá a tenyeret a scannerre, így visszaszerelhetjük a cuccainkat. A szobában található egy magnó is, a 'horodozható minidiszko' típusból. Ez ugye magnókazetták lejátszására alkalmas, tehát hallgassuk meg az előbb megszerelt kazettát. A doki ismerteti a kísérlet során felhasznált anyagokat, és a keverési arányt.

Menjünk tovább az ajtón a már ismert teleporti fülke felé. Itt egy újabb viselkedő hölgy heverészik. Ősi mesteriség alapfogását gyakorolhatjuk: a hölgy zsebéből kilóg a hitelkártyája, tehát most a hullarablás művészetét is feleleveníthetjük.

Mivel a környéken mindenki nőnemű, ezért a szokás érdekében kellemetlen aktus következik: keressük meg a *Gender Bender*-t, és vessük magunkat alá a műveletnek. Wow! A konyhánál kellemetlen esemény történt, próbajuk ineg most.

Mivel a hölgy most nem ismer fel, beszélgetünk vele egy kicsit, persze lehetőleg ne keltsük fel a gyanúját, majd kerjük el a sült csirkét. Megpróbálkozhatunk alkelní a palakon, legyen a piranháknak is egy jó napjuk. Menjünk vissza a bonón környékére.

Keressük meg a löszerraktárt. A biztonsági kártyát tegyük be a kártya lyukba, máris nyitva az ajtó. Belül óriási lendületesség fogad. Amit elvihetünk, az egy célmodul. Ballagjunk tovább.

A szomszédos iaktárat szintén a biztonsági kártya nyitja-zárja. Bent egy nagyobb macska méretű patkányon kívül csak két tölthető valami (nevezzük történýhüvelynek) találunk. Természetesen ezeket is vigyük magunkkal.

A szomszédos helyiség a labor, mint az a füstnyomokból látható. Ide kártya nélkül is bemehetünk. Bent megtaláljuk a vá-

ratlanul elhalálozott doki felszerelését, valamint a robbanékony kísérlet negy alapanyagából hármat. Az alkonoi hiányzik. Mint rutinos alkonolista, azonnal a bárlányába vethetjük magunkat.

A barpultnál egy szerető panaszkodik a javítandó teleportokra. Hatalmas nyilak figyelmeztetnek a zsebéből kikandikáló listára, ezt csejünk el. Ha már pláért jöttünk, vegyünk a hitelkártyánk terhére egy üveggel, majd diszkrétan vonuljunk vissza a laborba. Ne felejtjük az asztalon a hitelkártyát.

A magnóról ismert recept szerint kutyuljuk össze a keverőben az alapanyagokat, majd töltsük meg a robbandanyaggal a történýhüvelyeket. Itt az ideje, hogy ismét nemet vátsunk, mármint nem kell magunkat álcázni. Irtany a *Gender Bender*! Gyorsan átváltozunk, majd keressük le az első utunkba eső telefont.

Nézzük át a lopott papíron található teleport kódokat. Két használható kódor találunk, de érdemes kipróbálni a többit is. Ha a reptérre megyünk, akkor feldeleeng a menekülés útja. Találunk egy jó állapotú hajót, illesztjük a helyére a pájsz- és a célmodult. A fülke ablakán egy jól sikerült repedést láthatunk: valamit be kellene ragasztani, ezt jelenleg nem tudjuk produkálni. Célozzuk meg a másik kóddal a várost.

Rögtön az érkezésnél szívderítő látvány fogad: egy csontváz. Derítsük fel a terepet, persze lehetőleg ne gyalog, gyorsan találunk egy autót, szolgáljuk ki magunkat. Csodálatos szerítkentyű ez az autó, szilárd zoknítól kezdve az összegyűrt üdítődobozon keresztül a villogó szemű macskaig minden található benne. Szerencsére gombnyomással vezérelhető, csak a célt kell kiválasztanunk.

Keressük meg a lézeralgút a kísérleti laborban. A monitor üres, az ágyún viszont találunk egy kart. A cellábla kellős közepén egy hülye baba ucsórog. (Barbie? Cindy? A nyavalya tudja.) Engedjük a csábásnak, játsszunk orosz rulettet a babával. Sajnos a babának nem lesz szerencséje, az ágyu működik. Annyira, hogy kikapcsolni sem lehet. Na mindegy. A monitor szépen jeli az ágyu teljesítményét. Ballagjunk át a szomszédos *Macro Prose* boltba.

Brrr... A cégsovinizmus tipikus példája. A *Macro Prose* boltban mélyen leszállított áron tehet kapni *Sahara Off Line* programokat... Az egyik asztalon egy elhagyott töltilámpa hever, mentsük meg az enyészettől. Szedjük szét. Belsejében két *Durafail* (kém, kém) elemet találunk, sajnos teljesen lemerültek. Doboló nyuszt viszont nem találunk.

A következő helyszínen egy újabb bárt találunk, egy hatalmas hölgyemény szobor mellett. Menjünk be a bárba, és csodáljuk meg a falra kifüggesztett nákat. Az egyik trófea szájából még kilóg a horgász keze. Vigyük magunkkal a horgászbotot. A kassza nagyon szem előtt van, nyissuk ki. Naát, egy kulcs! De vajon hova illik? Menjünk tovább az autóval. Itt egy torony bejárati liftjét találjuk, a biztonsági kártya sajnos nem nyitja. Menjünk tovább az autóval.

A következő helyszínen egy tura izléssel beírendezett lakást találunk. A tűzhely mellett hivaikodik a páncélszekrény. Ez bizony zárva van. A belső szobában egy kis sminkkészletet zsákmányozhatunk. Vonuljunk tovább az autoszerelő műhelyhez.

Itt egy vadul ugató bloki fogad. Menjünk oda hozzá, és simogassuk meg. Ha esetleg nem sikerült, akkor próbálkozunk másképp. Remélhetőleg van nálunk csont. Mivel a bloki a bejáratnál ácsorog, dobjuk arriébb, mondjuk a kerítésen túl. A kis kotolekba oltott tigris olyan gyorsan veti magát a csont után, hogy kondenzcsikot huz maga mögött. Menjünk be a garázsba. A bloki végzett az első csonttal, jön az újabbért. Hmmin. Kellene valami végleges megoldást találni. A garázsban felemelve porosodik egy autó, a háttérben látna az

emelő vezérlője, szerencsére működik. Galád módon csáljuk törbe szerencsétlen kutyust: a következő csontot dobjuk a kocsí alatti veszélyzónába, majd, amíg csőrökám a csonton ügyködik, mintegy véletlenül ejtsük rá a járgányt! Ezt nevezik tacsópalaacsintának.

Ha végeztünk a véresszájú blokkrel, begyűjthetjük a garázs túlsó oldalán található polycement ragasztót. Ezzel ugyebár ragasztani lehet, jó erősen: például törött ablaküveget. A garázsban ezen kívül találunk egy visszapillantó rukrót. Most van egy zárt páncélszekrényünk, két tükrünk, és egy bera-gadt lézerágyunk; hopp, menjünk csak vissza az ágyúhoz!

Próbáljuk meg tükrözni a lézert a visszapillantóval. Sikerült! a lézer a plafonon keresztül távozott. Gyerünk vissza a fura Brucehoz! Pechje volt, pont kedvenc nappalijának padlóját kapta el a lézer. Használjuk a másik tükröt is: a páncélszekrény pillanatok alatt megadja magát. Itt egy újabb kulcsot találunk. Menjünk tovább, egészen a hioig. Innen láthatjuk az alsó színtől már ismert hatalmas szobor felső részét is. A hid szélénél egy vezérlő dobozt nyithatunk ki a bárban talált kulcs segítségével. Így leereszthetjük a bár bejárata fölé függesztett csónakot. Menjünk visszafelé egy kicsit az autóval.

Itt egy video boltot találunk. Természetesen a másik kulcsot kell használnunk, hogy bejussunk. Nézzünk alaposan körül. A legérdekesebb a hírességek lábnyomát őrző betontómb. Valamelyik sztár annyira vágott a hírnévre, hogy nemcsak a lábnyomát, hanem magát a lábát is itthagya betonba ágyazva. Micsoda gesztus! A pulton üzemelő telefon, sajnos senkik sem lehet felhívni. Szedjük szét a telefonkagylót, hátha találunk valami használhatót. Hopp, újabb két elem, ezúttal leltőtve. Tegyük be a két terobbant *Durafail* elemet a kagylóba, majd tegyük vissza az egészet a helyére: megnyugtató fény jelzi, hogy a töltés folyik. Amíg ez megtörténik, nézzünk körül. Az újságosbodé mellett bemehetünk az egyik sikátorba.

A sikátorban egy antiskinhead ropja a tancot egy képzeletbeli zene ütemére. Szerencsétlen walkmanjének elemei kimerültek. Sok jó mintát ad: megtudhatjuk tőle, hogy a város hajdani vezetője a legmagasabb épületben lakott, és jókora műkincsgyűjteménye volt. A fickó a városban egy házilag baikácsolt ID kátyával közlekedik, és hajlandó megválni tőle négy feltöltött elemért cserébe. Nyomuljunk vissza a video bolthoz. el-lenőrizzük, hogy feltöltődtek-e már a *Durafail* elemek. Ha igen, vigyük ezeket is a szakállas fickóhoz. Cserébe megkapjuk a hamisított ID-t, a szakállas pedig elhúz az erdőbe. Igaza van.

Vizsgáljuk meg a trissen kapott ID-t. EZ?!??? Egy óvodás jobbat csinál! Na mindegy, ha a fickó ezzel közlekedett, próbáljuk meg mi is. A város bejáratánál, ahol az autót találtuk, nem tudunk bemenni egy ajtón: próbálkozzunk újra. Puff! Most sem sikerült. Próbálkozzunk a másik liftnél.

Wow! Fent vagyunk! Velünk szemben egy gyanúsán magas épület, vizsgáljuk meg a messzelátóval. Ott a távolban mintha a váza csillogna! most már csak oda kellene jutni valahogy. Nézzünk körül. Pont alattunk található egy holgyemény hatalmas szobra. Akkor pedig mellette kell lennie a bár csónakjának. Szedjük szét a horgásbotot, a zsinórt rogztuk a belionkampókhoz, és dobjuk le a maradékot.

Menjünk tovább jobbra. Egy újabb csontváz, és a csontok között egy tökéletes ID kátya. Nagyszerű! Menjünk vissza a város bejáratához. Most már be tudunk menni az ajtón. Bent nukleáris csúztit, Lemington lézerkarabélyt, meg minden egyebet találunk. A minden egyébből válasszuk ki a detonátorokat.

Menjünk el a bárhoz. A ledobott zsinór pontosan a csónak mellett lóg, kössük a csónakra. Most már csak víz kell a csónakázáshoz.

Autózzunk el az akvárium ablakához, ahol *Moby Dick* nézeget minket. Egy bonyolult kérdés: ó van egy akváriumba zárva, vagy mi vagyunk egy terráriumban? A detonátorokat szereljük rá a történyekre, majd rutinos terrorista módra az időztőt az egyik bombára. A szeikentyűt tegyük az ablak elé, beállítjuk, majd észrevettük, hogy az időztítőn a 4:59 után a 4:02 jelzés következik. Jó lesz sürgősen távozni. Autozzunk vissza a déli toronyhoz, és liftezzünk fel. Rövidesen felrobban a pokolgép, és a városból érdekes vízalatti műemlék lesz. A csónak szerencsére megmarad, mert kikötöttük, és szembe velünk ott a váza tornya. Másszunk be a csónakba, és vegyük az irányt arra.

Sajnos a vízzel együtt *Moby Dick* is bejött a városba. Hús- és Rex-evőnek látszik. Van egy sült csirkénk, és egy maradék bombánk. Dugjuk be a bombát a csirkébe, és az egész szendvicset adjuk oda az éhes klcsikének. A bomba végzi a dolgát, a szörny maradéka elsüllyed. Az ülés megtisztítása után menjünk tovább a torony felé. A víz színén egy üveg úszik, de üzenet nincs benne. Mivel a talált tárgyak általában hasznosak, vigyük magunkkal. Rövidesen a toronyhoz érünk, eredeti módon megyünk be: az ablakon keresztül. Bent a *Bigfish* politikus familia néz velünk szembe, a főhelyen pedig a 75000 galaktárt érő váza. Próbáljuk meg elvenni. Hmm... Nem véletlenül politikusok. Nem jelzik, hogy van il-asztó, csak kiteszik a csalit, és ha rábuksz, kapásból hátbaló-nek. Igazi politikus módszer. (Kerestünk a program szerzői között magyar származásút. Nos! animation: *Cindy Lang-Bachur*, valószínűleg magyar származású. Nemi lehet tudni, mennyi része van az ötletekben, de nem lennénk meglepve, ha néhány tőle származott volna.) Viszont van nálunk egy üveg. Töltjük bele egy kis vizet, majd cseréljük le a vázával. Wow! Ha eltaláltuk a víz töltési szintet, vihetjük a vázát. Irány a teleport, menjünk a reptérre.

Ragasszuk meg a fülke ablakán a repedést a polycement ragasztóval. Akár indulhatnánk is, ha hajlandó lenne startolni a kicsi. Menjünk vissza a vezérlőbe, nézzük meg alaposan a vezérlő panelet. Az egyes állás vezérlése rossz, ami nem is csoda, látva a pálmafát. Próbáljuk ki a másik állás vezérlését. Ez működik. Egy csőrő mókusszerű valami beletéved az anti-gravitációs mezőbe, és a kikapcsolás után keményen landol.

Mivel a timer mód azonnal bekapcsolja az anti-gravitációt, és így megakadályozza az utólagos beszállást, kapcsoljunk táv-vezérlő állásba, és bizakodjunk, hahha megtaláljuk a megtele-lő kapcsolót. Ahogy a hajó felé batlagunk, a pálmáról leesik egy távvezérlő, valószínűleg az előbbi mókus hajdani tulajdo-na. Természetesen vigyük magunkkal, és másszunk be a hajóba.

Vizsgáljuk meg a mókus maradékát, hat szívkamra! Ez igen, nem lehet szórósszívűnek nevezni. Nem maradt más hátra, mint távozni. A távvezérlővel bekapcsoljuk az anti-gravitációt, és ráadjuk a meghajtást. Közben kapaszkodjunk a bar oldalán található egészsegügyi papírba. Lenet, hogy a pilótaszék egyéb célokat is szolgál a hosszú üldögélés alatt? A bolygót őrző harci bázis, a *Slippery Pig* hárba próbál meg lefőni, esélyük sincs. Ezután már csak át kellene adni a vagyoni erő vá-zát Stonenak, a főnöknek, de most utólr a balszerencse.

Hát, nagyjából ennyi. Egészen biztosan maradt még egy csomó kipróbálatlan lehetőség, erőemes próbálkozni. A *Rex* és valószínűleg várható folytatással garantáltan jól fogják szórakoztatni a közönséget.

SZIMULÁTOR PROGRAMOK



THE DAMBUSTERS (C64)



Az program legelején befuttatja a krediteket. Egy gyors tüzelés után 3 pálya közül választhatunk:

1. Practice Dam Approach
2. English Channel
3. Scampton Field

Az első pálya egy gyakorlás: gyakorolhatjuk a gát szétlövését. A második már nehezebb, itt el kell repülnünk a gáthoz Angliából (jó messze van); a harmadik meg még nehezebb — itt már nekünk kell felszállnunk — egy felszállópályára, aminek vége is van.

A játék kezelése: A joystick portból történik + a számok nyomogatásával.

1. pilótafülke
2. első gépágyú
3. második gépágyú
4. ?
5. térkép
6. műszerfal (motorok)

7. kerék
8. report; status

Pilótafülke belről — jobbra:

- magasságmérő
- iránytű
- horizontjelző
- sebességmérő
- még egy iránytű

Térkép:

Tele van mindenféle jellel. Ezek a jelek jelenthetnek:

- repülő
- hőlégballont
- fényszórót
- légvédelmet

A repülő jöhet előlről és hátulról is.

Beszélgünk egy kicsit a bomba ledobásáról. Már úgy kezdünk, hogy pár másodpercen belül megjelenik a gát lávó képe; menjünk tejebb e géppel, és ha már közel vagyunk, kapcsoljunk a motorok teljesítményét kijelző műszerfalhoz, és tegyük tejebb e kapacitást, gyorsan e 2-est nyomjuk meg, és ha már tényleg elég közel vagyunk, fogjuk e gátat a két függőleges vonal közé és tüzeljünk. Ekkor eldobja a bombát és az valahova (vagy a gát elé vagy utána) leesik. Ha nem találtuk volna el e gátat, akkor kiírja, hogy mit hibáztunk:

- TOO FAST: túl gyorsan mentünk
- TOO SLOW: túl lassan
- TOO HIGH: túl magasan
- TOO LOW: túl mélyen.

Második pálya: Ez már nem lesz olyan egyszerű, mint az előző. Itt repülnünk kell egy ideig, hogy megtaláljuk a gátat. Jönnek különféle akadályozó objektumok; ezeket már korábban felsoroltam; ezek közül mindenképpen lőjük szét a léggallonokat. Ha ezek nekünk jönnek, akkor biztos meghalunk. A repülőket is ha tudjuk, szedjük le, men okoznak károsodást. A reflektorokat meg nem árt ha lelőjük.

F-19 STEALTH FIGHTER (C64, Amiga, PC)



A **Microprose** cég egyik szimulátor programjáról van szó, aminek a PC-s verziójáról lesz most szó (A C64-es verzió teljes leírása megjelent az 1001/5 c. könyvben — A szerk.). A **Microprose**-től jól ismert védelmen átjutva látható a ponttáblázat. Miután beírjuk a nevet, kezdődik a karrier:

A gép által megadott küldetést nem érdemes választani, mert a hidegháborúban nem lathatjuk az ellenfelet, így hamar lelének.

4 helyszín közül lehet választani (*Libya, Central Europe, Persian Gulf, North Cape*). Most a háború milyenságát lehet megválasztani:

- Cold War
- Limited War
- Conventional War

(Úgy gondolom, hogy aki szereti lődözni az ellenfelet, az az utóbbit fogja választani...)

Ezután jön a küldetés fajtája:

- Air to air mission
- Strike mission
- Air to air training
- Strike training

Az Air to air mission-nál az egyik célpont repülőgép lesz, és több repülő jön elpusztításunkra.

Miután kiválasztottuk a küldetés fajtáját, a nehézséget szintet kell beállítani:

- Green Opponents
- Regular Opponents
- Veteran Opponents
- Elite Opponents (értelmszerűen ez a legnehezebb)

A következőkben a fel- és leszállás nehézségét állíthatjuk:

- No Crashes (akárhol leszállhatunk károsodás nélkül, feltéve, ha nem kaptunk találatot)

- Easy Landing
- Relastic Landing

Felszállás: Cudar dolog. Nekem se mindig sikerül. Annyit azén biztosra elmondhatok, hogy a 6-os műszerfalnál mind a 8 tologombot fel; a 7-es műszerfalnál még állandóan kapcsolgatni kell. Remélem, nektek sikerülni fog majd valahogy.

Azt hiszem a gépágyú használatához nem kell magyarázat.

• Dobó Viktor, Pécs

Ezt követően megjelenik a kiválasztott helyszín, rajta az útvonal és a célpontok vannak feltüntetve. Itt több dolgot is megnevezhetünk:

- A **Mission Targets** pontot választva a gép megadja a célpontokat, és annak koordinátáit.
- A **Radar Sites** pontot választva a radarok elhelyezkedését, és a **Missile Rangers** pontban a legnagyobb hatótávolságukat láthatjuk.
- Az **Air Bases** pont a felszállópályákat mutatja, és a jobb felső sarokban a hovatartozást (pl. friendly), gépel számát (pl. 4 Mig-29) láthatjuk.
- A **Flight Plan** pontban azt nézhetjük meg, hogy a tervezett útvonal alatt mennyi kerozint fogyasztana a gép, valamint a küldetés kezdetének időpontját.
- A **special Eventa** pontot aktivizálva a térképen kis négyzetek kezdenek el villogni (a **Green Opponents**-nél nem). Ezek mutatják azokat a helyeket, ahol az ellenséges földi erők összpontosulnak. A gép még kilrja, hogy ha lehet, akkor kerüljük el, de egy kis zavarással könnyedén túlúthunk ezeken a területeken.
- Az **Exit Briefing** pontot választva a repülőnket fegyverezhetjük fel. Néhány fegyvert nem használhatunk; erre különböző indokokat ír ki (pl. *We will get a new supply tomorrow* stb).
- Az **Arming Complete** pontra clickelve továbblépünk. Itt 4 kilrással találkozunk:
 - **Select New Mission** — ha nem találtuk volna el az elején a gépet, újra megjelenik egy gép felülnézeti rajza. Ha megtaláltuk, akkor újra a táblázat töltődik be;
 - **Intelligence Briefing** — újra megnézhetjük a célpontokat stb;
 - **Arm Your Plane** — újra felfegyverezhetjük a gépet;
 - **Begin Mission**;

Rövid töltés után feltűnik a pilótafülke...

Baloldalt alul van a tolóerő kijelzője, felette az autópilóta állapotát kijelző lámpa, efelett a sérüléseket kijelző lámpa (a sérült rész piros színű), bővebbet az 'F6' megnyomásával tudhatunk meg.

Ismét feljebb található az aktuális fegyver kijelzője, mellette a rendelkezésre álló készlettel.

A felette látható sáv az analóg magasságmérő, ugyanabban az ablakban felül látható egy vízszintes sáv, ez pedig az analóg iránytű.

Az ablak közepén jelenik meg a célkör.

Az ablak jobb oldalán látható függőleges vonal az analóg sebességmérő.

Alatta egy kijelző a gyorsító, a fék és a segédcsárnyak működését mutatja.

Ez alatt egy betű jelenik meg időnként. Ez akkor villog, ha radarirányítású rakétát lőttek ki ránk (szórjunk **chaff**-et), ha az 'I' villog, akkor infravörös irányítású rakétát lőttek ki ránk, (szórjunk **flare**-et). Ha a radarirányítású rakéta levakarhatatlanul száguld felénk (sem a **chaff**, sem az **ECH** nem tudja eltéríteni), akkor szórjunk **decoy**-t.

Ez alatt van négy info. Az **ECH**-t a radarirányítású rakéták közelétekör kapcsoljuk be ('4'), az **IRJ**-t az infrarálányítású rakéták ellen kapcsoljuk be ('3'), a **BAY** akkor villog, ha a rakétaindító apró nyírva van. A **DCY** a decoy kilövése után világít.

Ettől balra látható az aktuális célpont, ennek távolsága (pl. 35 km), iránya (pl. 64), megnevezése (pl. *Sam Radar at Liberec*) és állapota (ha szövetséges, akkor *Civilian or Friendly* felirat villog).

Kicsit feljebb, az ablak alsó részén van az éppen aktuális szemléletl nézet kijelzése.

Középen lent található az üzemanyag-kijelző, ettől balra a térkép (taktikai, illetve domborzati lehet) jelenik meg. A taktikai térképen a szürke téglalapok repülőtereket, a kis vonalak rakétákat (piros az Infra-, sárga a radarirányítású rakéták, a fehér színűek az általunk kilőtték). A kis radar radart, a repülőgép repülőgépet jelent..

A leszállás nagyon egyszerű, ha **No Crashes**-t választottunk. Mikor kb. 10 km-re közelítettük meg a leszállópályát, vegyük le a tolóerőt. Ha megjelenik a **Safe Landing** felirat, már nyugodtan hátrádkolhatunk a széken, hát ezt is teljesítettük...

Kellemetlenebb, ha felönek. Ezért, ha úgy gondoljuk, hogy nem érünk vissza a bázisra, inkább katapultálunk. Ha szövetséges területen katapultáltunk, akkor egy helikopter visz vissza, ha nem, akkor elkapnak.

És végül néhány tipp:

- Közép-Európában lehet a legtöbb pontot szerezni. A határok közelében lanksapatok találhatóak, a **Green Opponents**-ben egy lankért 20, a **Regular** 0.-ben 25, és a **Veteran** 0.-ben akár 30 pontot is lehet szerezni egy tank vagy mobil Sem kilövéséért! A lankot 0,6 km-re kell ahhoz megközelíteni, hogy gépágyúval is ki lehessen löni (ugyanaz a távolság igaz minden célpont kilövése esetén). Gépágyúval mindent ki lehet löni, kivéve a hidakat!
- Az első küldetést érdemes **Training**-gel kezdeni, mert a küldetés teljesítése után rögtön kapunk egy **Silver Star**-t.
- Vannak főhadiszállások a *carlsbadi* és a *libereci* radarok közelében. A **Veteran**, ill. az **Elite** 0.-ben nem érdemes **AMRAAM** rakétát vinni.
- Egy jó tanács, amire mindig ügyeljünk. Repülőgép még soha nem maradt fenn!

A PC-s billentyűzetkiosztás:

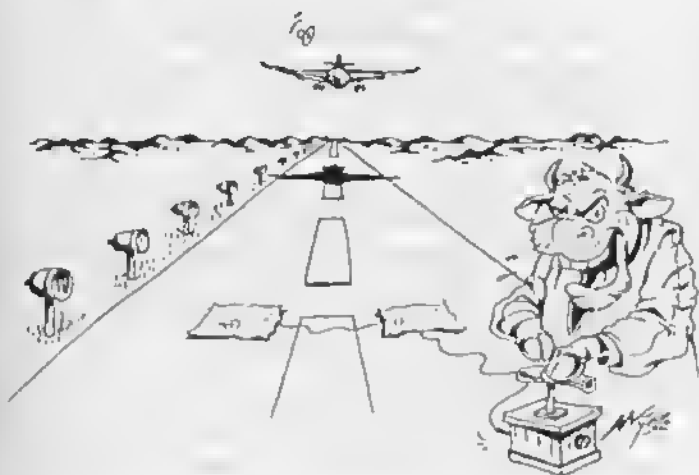
- '1' — Flare szórása
- '2' — Chaff szórása
- '3' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása Infra rakéták ellen (IRJ)
- '4' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása radar rakéták ellen (ECH)
- '5' — Decay szórása radar rakéták ellen (DCJ)
- '6' — Futómű be-ki

- '7' — Autópillóta be-ki
- '8' — Kilővönnylás be-ki
- '9' — Segédcsárny be-ki
- '0' — Fékcsárny be-ki
- +/— — Tolóerő fel-le
- 'Backspace' — Gépágyú
- 'Enter' — Tűz az aktuális fegyverrel
- 'F2' — Válogatás a szemléletl pontok között
- 'F3' — Domborzati, és taktikai térkép közötti választás
- 'F4' — Adatok a befogott célpontok között
- 'F5' — Fegyverek közötti választás
- 'F6' — Találatl helyek a gépen
- 'F7/F8' — A hátralévő utat, és az üzemanyagot mutatja Ha a térkép domborzati módban van.
- 'F10' — A célpontokat, és a fel-leszálló helyeket írja ki A célpont kilövése esetén a **"Mission Complete"** felirat jelenik meg.
- '?' — Előretekinítés
- '>' — Hátratekinítés
- '<' — Jobbratekinítés
- 'M' — Balratekinítés
- 'N' — Tekintés a közelebbi célpontokra. Amit nem jelöl a térkép pl.: tank, depot stb.
- 'B' — Válogatás a célpontok között.
- 'Z/X' — A térkép kicsinyítése, nagyítása
- 'C' — Lövész nézőpontja be-ki
- 'Shift+Z' — Gyorsító Ezt egyébként elinduláskor érdemes bekapcsolni, mert az adott sebességnél automatikusan kikapcsol.
- 'Space' — Fegyverek közötti választás
- 'Shift+?' — Tekintés a gépből előre
- 'Shift+>' — Tekintés a gépből hátra
- 'Shift+<' — Tekintés a gépből jobbra
- 'Shift+M' — Tekintés a gépből balra
- 'Shift+F1' — A gép hátulnézetből Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F2' — A célpont nézete Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F4' — A rakéta követése. Az X,Y közelítés, távolodás. Ha nem löntünk ki rakétát, akkor a rakétalövő ajtót láthatjuk.
- 'Shift+F5' — A gép hátulnézete
- 'Shift+F6' — A célpont nézete. Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F7/F8' — A gép hátulnézetből. Az X,Y közelítés, távolodás
- 'Shift+F10' — Katapult
- 'Alt+V' — A hang fokozatának az állítása
- 'Alt+T' — Training bekapcsolása
- 'Alt+D' — A terep részletességeinek beállítása
- 'Alt+Q' — Kilépés a programból

Sok sikert mindenkinek!

• Szabó Attila, Eger

FLIGHT PATH 737 (C64)



Egy **Boeing 737**-es utasszállító repülőgépet kell vezetni a felszállás megkezdésétől a leszállásig. A játék azoknak fog tetszeni, akik örömet lelnek bizonyos paraméterek pontos betartásában. A grafika nem túl látványos, a műszerek többnyire digitálisak, a táj ábrázolása pedig inkább jelzőszerű, mint realista.

Vezérlés: botkormánnyal lehet az emelkedést és a fordulást szabályozni. A futókerekek behúzása az 'A', kibocsátása a 'Z' gomb megnyomására történik. A fékcsárnyat a 'V', illetve 'F' gombokkal lehet szabályozni; a felső kettő növeli, az alsó csökkenti a gép sebességét 20, illetve 10 csomóval. A műszerfalon balról jobbra az alábbi műszerek találhatók:

- Magasságmérő (Alt)
- Futómű helyzetjelző (V/C)
- Kifutópálya iránya (RH)
- Leszálló repülőtér távolsága (DIST)

Középen fent, leszálláskor egy négyzet jelenik meg, mely színével jelzi, hogy a gép pillanatnyi magassága a leszállópályáról mennyi távolsághoz viszonyítva sok (fehér), kevés (piros) vagy éppen megfelelő (zöld) a pontos leszállás végrehajtásához.

Alatta a szám a repülés irányát, a kis nyíl pedig az elfordulás irányát és sebességét jelzi. Még lejjebb a bólintási szöveget mutatja egy kis rombusz, azaz hogy a gép arra lefelé vagy felfelé áll. Jobbra a függőleges sebességjelző (REOI) és az üzemanyagmérő (FUEL). A jobb szélen a sebességmérő (ASI), a fékszárny helyzetét jelző műszer (FLP) és az óra (TIME) található.

Repülés menete:

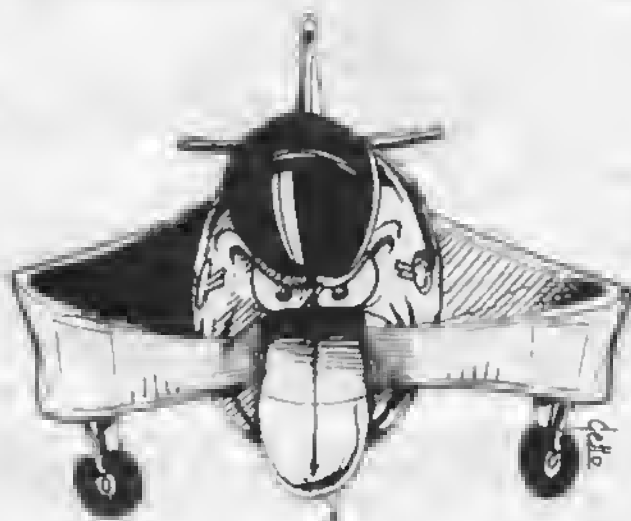
Kiengedjük a fékszárnyat. Ha a repülőgép iránya nem egyezik meg a pályairánnyal, kis sebességgel ráfordulunk. Felgyorsítunk. Felemeljük a gép orrát és a levegőbe emelkedünk. Tartjuk a sebességet, mert emelkedünk. Tartsuk meg mindig a sebességet, mert 160-nál kisebb sebességnél lezuhanunk,

de 200 fölött viszont a fékszárny nem bírja. Ha elértük a 300-at (magasságot), behúzzuk a fékszárnyat és a futóművet, de ügyelve rá, hogy behúzott fékszárnyal a legkisebb sebesség 180 csomó. A futómű legfeljebb 250-es sebességig lehet kibocsátva. Felemelkedünk a hegy szintje fölé. Ha megjelenik a kifutópálya (leszállópálya) iránya, ráfordulunk. A hegy étrepülése után elkezdhetjük a süllyedést, maximális sebesség 600 csomó. Még a 300-as magasság elérése előtt nyissuk ki a fékszárnyat és a futóművet. Ha sikerült elég kis függőleges sebességgel leszállnunk, az 'R' billentyű lenyomásával bekapcsolhatjuk a sugárféket, hogy gyorsabban megálljunk.

A program nem enged tág teret az önfeledt repkedésre, de igen hatásosan kidomborítja a repülésnek azt az oldalát, hogy szigorúan be kell tartani a megszabott határértékeket. Mindent egybevetve legfeljebb közepesre értékelhető, mivel játéknak túl egyhangú, szimulátornak viszont nem eléggé rélis.

• NONAME

FLUGSIMULATOR (C64)



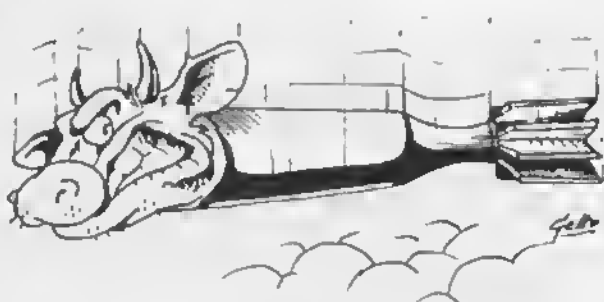
A *Space Shuttle* néven is ismert programban a Columbus űrsiklót kell a Földre való visszatérés utolsó fázisában a leszállópályáig elvezetni. A program kivitele megiehetősen igénytelen. A műszerfal szinte teljesen digitális, kilátás pedig gyakorlatilag nincs.

Beavatkozási lehetőségünk a magassági kormányra és a futóműmozgatásra korlátozódik. A '0' gomb megnyomására ki-

bocsátódik, még az '1' gombra behúzódik a futómű. A süllyedés mértéke az 'F' gombokkal befolyásolható, a felsővel csökkenő, az alsókkal növekvő irányba. A műszerfal bal felső sarkában a leszállópályától mennyi távolság látható század mérő pontossággal (DME), alatta a függőleges sebesség (VSP), középen van a műhorizont, mely a gép bólintási szögét jelzi. Jobboldalt, a felső sarokban a futómű helyzete (GEAR), alatta pedig a magasságmérő található. A magasságot 4000 láb fölött csak digitálisan mutatja 10 láb pontossággal, ez alatt a függőlegesen mozgó mutató is segít a gyors leolvasásban. A műszerfal aljának teljes szélességében végighúzódik a sebességmérő skálája. A jobb alsó sarokban a futóművet működtető kar látható (GEAR). A siklás folyamán a süllyedés mértékét úgy kell megválasztani, hogy a pálya elején érjünk földet, azaz a magasság és a távolság egyszerre fogyjon el. Közben persze figyelni kell a sebességre is, nehogy 300 alá csökkenjen. Ne feledjük a futóművet kinyitni, de számítsunk rá, hogy megnöveli a légellenállást. Közvetlenül a földetérés előtt csökkentünk a süllyedő sebességet 1700 alá, de csak olyan későn, hogy a földetérésig a sebesség legalább 200 legyen. A program egyetlen pozitív vonása, hogy a valósághoz hűen ábrázolja a túl kis sebességnél fellépő 'átésést', vagyis amikor a szárny körüli áramlás örvénylésébe csap át, ugrásszerűen megnövekedve a légellenállást és lecsökkenti a felhajtóerőt. Ez azonban csak a siklórepülés fanatikus hívei számára teszi élvezetessé ezt a 'se kép, se hang' játékot.

• NONAME

HELL CAT ACE (C64)



Egy második világháborús amerikai vadászgép vezetésében kell a megadott feladatot végrehajtani, lelőni az ellenséges japán gépeket, vagy elmenekülni sértetlenül. A botkormány úgy használható, mint a repülőgép kormányja, a motor teljesítményét az '1'-es gombbal lehet növelni és a tőle balra

lévő, nyílalt ábrázoló billentyűvel csökkenteni. A 'Z' gomb hatására ejtőernyővel elhagyhatjuk a bajbakerült gépet. Az 'F1' billentyűvel visszatérhetünk a játék elejére. A műszerfal a végletekig leegyszerűsített. Teljesen digitálisan jelzi a sebességet (SPO), magasságot (ALT), lőszermaradékot (AMMO), motor teljesítményt (POWER) és a repülési irányt (COURSE). A műszerfal tetejének közepén található még egy visszajelző tűkör, melyben a hátulról támadó ellenséges gépeket lehet szemmel tartani. A kilátás is megiehetősen egyszerű. A horizont és a Nap vagy hold látható a napszaktól függően. Időnként az ellenséges gép is feltűnik. A feladat végrehajtása ott kezdődik, hogy gépünkkel az ellenség közelébe repülünk, így nincsenek fel-, illetve leszállási problémáink. A gép teljesen műrepülhető, tehát akár bukfenccel is az ellenség hátába kerülhetünk, bár az alapvető taktika a fordulóharc, ahol a repülőek egymás körül kerítve igyekeznek a másikat géppuskavégre kapni. Figyeljük meg: nagy sebességgel nem tudjuk eléggé beszűkíteni a fordulót, hogy a másik mögé kerüljünk.

A feladat nehezedésével nő az ellenség mozgékonyasága és harciassága és romlik a mi pozíciónk, például egyre kevesebb lőszert kapunk.

Meglehetősen élvezetes légi harcokban vehetünk részt, különösen felemelő a légi győzelem után megjelenő trófea és

KNIGHT OF THE SKY (Amiga, PC)



A játék szerintem a legjobb repülőgép szimulátor az általam ismertek közül. A leírást az Amiga verzióról készítettem. Az első lemez berakása után kapunk egy kérdést, hogy akarunk-e másolatot készíteni az eredeti lemezeinkről? **NO** — esetén a játékkálásokat nem tudjuk kimenteni. **YES** — esetén az A és B lemezeinkről is készíthetünk másolatot.

Következik a védelem a **MICROPROSE**-től megszokott azonosítással. A leírt változatban az első választva léphetünk tovább. Tegyük be a másolat B lemezt írásvédelem nélkül, és a főmenübe kerülünk.

WORLD WAR I — Választása esetén a nyugati fronton 1916-tól 1918-ig vehetünk részt a küzdelmekben;
FLIGHT TRAINING — Gyakorító repülés;
DOGFIGHT ENCOUNTER — Egy kicsit lövöldözni is kell;
HEAD TO HEAD — 2 gépet összekötve játszhatunk egymás ellen;

A világháborút választva egy listát kapunk a legjobb pilótákról. Itt tudunk leíreteközni közéjük, illetve választhatunk az aktív pilóták közül.

Következik a nehézségi szint kiválasztása. **Level 1-5**. A tűzgomb megnyomása után a háborúban részt vevő összes (szövetséges és ellenséges) pilóta névsora megjelenik, rangfokozat, lelőtt ellenségek és nemzetiség megjelölésével, valamint a dátum.

A képernyő alján lévő felmagyarázat:

DECEASED — megboldogult,
DOWNED — lezuhant, de él;

zene. Az már csak a legkukacosabb bírálókat zavarja, hogy a tényleges repülés nem az ellenség megpillantásával kezdődik és lelövésével ér véget. A valóságos háború sebészen kiképzett pilótáinak gyakran több gondot okozott a fel- és leszállás, mint az ellenség.

• **NONAME**

Tovább lépve egy újabb menübe kerülünk.

A felső sorban a dátum, bázisunk neve és győzelmeink azéna látható.

A bal oldali képen a pilóták által az utolsó felszálláskor elért dolgok olvashatók, illetve információkat kapunk az ellenség gépeiről.

Ebben a menüben már él az 'S' billentyűvel előldézhető menü, tehát ha elhalálozunk, nem kell előlről kezdenünk a karriert. Jobboldalon 3, később 8 funkció szerepel.

FLY A MISSION — Irány a bevetés;

VISIT THE HANGAR — Lecserélhetjük a gépünket;

VIEW RATINGS — A pilóták eredményei;

LOOK AT PORTFOLIO — Megnézhetjük a fényképalbumunkban a legjobbakat, a gépük típusát, győzelmeik számát és hol látták utoljára repkedni;

ISSUE A CHALLENGE — Légi párbajra hívhatjuk az ellenfelet;

MOVE YOUR SQUADRON — Áttelepülhetünk egy másik reptérre;

ACCEPT CHALLENGE — Ha kihívnak minket párbajra, ezzel fogadhatjuk el;

Ha megvan a gépünk, indulhatunk bevetésre. Kapunk egy térképet és szöveges tájékoztatást is a célpontiról, a megközelítés módjával stb.

Végre beültünk a gépbe.

A billentyűzetet itt lamertetném (Amiga):

'O' — motor be/ki

'+' — gázadás

'-' — gázeltétel

'SPACE' — térkép

'ENTER' — tűz

'S' — érzékenység (1-4)

'1' — előnézet

'2' — hátrnézet

'3' — jobbrnézet

'4' — balra nézhetünk a fülkéből

'F1' — F10' — külső nézetek

'OEL' — bomba kioldása

'K' — billentyűzet

'J' — joystick

'M' — mouse

'ESC' — kilépés

'R' — visszajátszás

'L' — auto landing (csak reptér felett)

'Z' — nagyítás

'X' — kicsinyítés

'TAB' — kis repülőt lesz a bal/felső sarokba, láthatjuk, merre húzzuk a joy-t

'P' — szünet

A műszerfal nagyon egyszerű, nem kell magyarázni. Beindítjuk a motort és kb 30-40 km/h sebességnél lassan felemeljük a gépet. Vigyázzunk, mert a 80-100 LE-s motorok nem bírják nagyon a gyűrődést, figyeljük a fordulatszámmerőt.

A levegőben kell egy kicsit lövöldözni, bombáztatni. Ne felejtjük el, mi volt a célpont, jó, ha leszedjük, mert előléptetést leginkább akkor remélhetünk.

A baj ott kezdődik, hogy ránk is lőnek, földről, léghajóról, repülőkről. Ha megsebesültünk, egy pár másodpercre vörös lesz a képernyő. Ha a gépünket szétlőtték, igyekezzünk leszállni. Tulajdonképpen mindegy, hogy hol, fogságba nem esünk. Ha lent vagyunk, a motort kapcsoljuk ki

Ekkor választhatunk, hogy befejezzük-e a küldetést. Ha elég volt a repülésből, akkor **YES**-t választva azonnal elolvashatjuk valamelyik újságban, mit is műveltünk odafönt. Akár még kitüntetést is kaphatunk, vagy egy új csillagot a váll-lapra. A többiekért is szól egy-két tlekk. Click, és maris kezdhetjük előlről az új küldetést.

A játéknak van egy nagyszerű része.

Ha légiharcban lelővünk valakit (ne szövetségést), belép egy **REPLAY** menü. Visszanézhetjük, ahogy aprófat csináltunk az ellenségből.

Fontos még az 'F3' gombbal behívható bombázó nézet. Ha földi célpontot kapunk, rapülünk rá és amikor alattunk van, váltunk át ide. Felülnézetből látjuk a tájat és gépünket. Elég

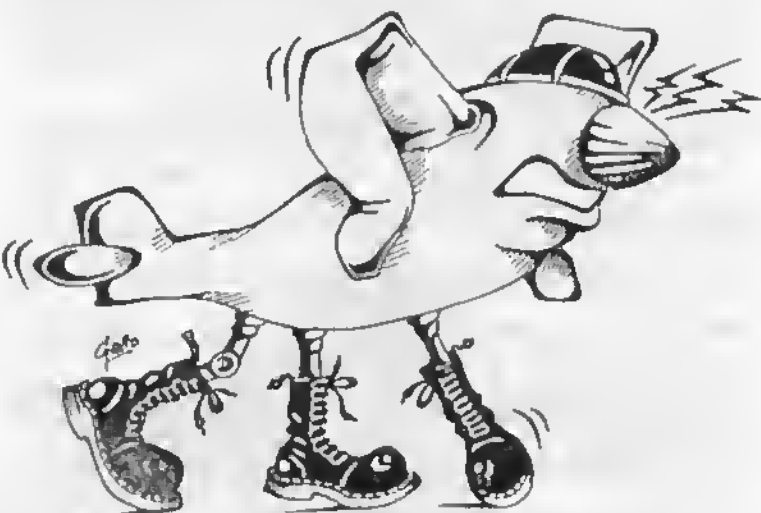
nehéz pontosan célózni, de 20-25 bavatés után már mindenki tudni fogja, hogy milyen magasból, mekkora sebességgel bombázzon. Én 50%-os motor teljesítménnyel 150-200 méter magasból elég jó eredményeket értem el. Egyébként minden földi célpontot a géppuskával is szét lehet lötni.

Ha lelőttek minket, a **RESURRECTED**-del feltámaszthatjuk magunkat. Jelenleg **LI. COLDNEL** rangon állók 28 küldetés-sel a hátam mögött. 137 légigyőzelmei arattam, amit 7 kitüntetéssel jutalmaztak.

A játékok megünhatatlan a feladatok sokrétűsége miatt, az egyre nehezedő légiharcok, párbajok mindig új kihívást jelentenek. Remélem másoknak is sok kellemes percet szerez e játék.

• Szapor László, Budapest

RED BARON (Amiga, PC)



Törtéskor megtudhaljuk, hogy a game-t e Dynamix követte el. a törtéskor némi korhú harci induló színesíti, de szerencsére a későbbi ebben kikapcsolható. Kis idő múlva egy hét pontból álló manühöz lesz szerencsénk (**Main Menü**).

Dogflight a Famous Ace: Itt az I. világháború ászai ellen verkedhetünk a levegőben. Mindkét oldal pilótáival lelövet-hetjük magunkat. Nemzetenként nehézségi sorrendben vannak a pilóták. A legnagyobb ász **Manfred van Richt-hagen** vagy a **Vörös Báró**. 80 légigyőzelmével féltalmatos ellenfélnek számít. A halálával sokan foglalkoztak, leírom az énáttalam ismert tényeket. A Vörös Báró nemesi család sarja volt. A háború előtt is élénken érdeklődött a repülés iránt öccsével egyetemben. A háborúban a **JG 1**-hez került. Fantasztikus térlátásával és bátorságával hamar kiűnt társai közül. Légi győzelmeinek száma már jóval 60 fölött volt, amikor egy 'ponyázás' alkalmával megsebesült. Hazatért nemesi birtokára pihenni. Nem bírta soká a téltenséget, pár hónap múltán visszaszókött az osztályához. A halálos légiharcban — ahol elért légigyőzelmet — a sebe ismét láthatóvá kapott. A harc sűrűjéből ugyan kihozta a gépet, de pechjére egy kanadai pilóta — akinek állítólag lelőtte a barátját — lelőtte az égi makulátlan lovagját... Na, de térjünk vissza a játékhoz. Jobbra teni láthatjuk az ászok névsorát, mellette az aktuális pilóta fényképét (digi). A nevére clickelve némi infót láthatunk a kiválasztottiról. **CANCEL**-re visszakerülünk a manübe, **SELECT**-ra a 'repülés beállításához' kerülünk (ld később).

Fly Single Mission: Itt azokat a küldetéseket repülhetjük, melyekkel a karrier során találkozhatunk:

- **Fly a Historic Mission:** Egy történelmi küldetés. Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalon kívánunk részt venni. Az ászok elleni csatározásokhoz hasonlóan választ-hatjuk ki a küldetést:

Hunter és a Vörös Báró csatározása

Roth Bullon vadászata

Voss McCudden párharc

A mester halála

Volet Ballon védelme

Immelmann első győzelme

Frank Luhe a hírhedt 'Ballon-vadász' vadászata

RB mintaszerű támadása

Az alsó panelokat majd a 'repülés beállítása' címszónál!

Career Menu

Start Career — Új karrier kezdése. Ha nincs szabad hely a pilóta listában először ki kell törölnünk a nekünk al-lenszenves krapek nevét (**DELETE**). Persze a törlés előtt nem árt belekukkantani az anyagába (**VIEW**). Jobbra az impozáns képünket szemlélhetjük meg, mellette a légigyőzelmeinek számát. Legalul pedig a ki-lüntetéseink foglalják a helyet.

Continue a Career — A pilóta-listáról kell kiválasztanunk a folytatni kívánt egyed nevét. Nem lehet folytatni, a **Deceased** (lelőtt), illetve a **Retired** (Befejezte a Hábo-rút) stílusú emberkének karrierjét.

View Top Aces — A háborút betelejezett pilóták High-Score tábláját nézhetjük meg (**VIEW**)

Return to Main: ?!

View Airplanes: Itt nézhetjük meg gyönyörű 3D-ben a VH gé-peit. Először ki kell választanunk, hogy melyik oldal gépe-ire vagyunk kíváncsiak. A **Famous Aces** az Ászok gépeit mutatja. A bal oldalon található nyilakkal tudjuk a gépet körbejárni. A **PREVIDUS** az előző e **NEXT** a következő gépet mutatja. A **CONTINUE** visszatesz e főmenübe.

Other Options: Itt e játék kezelésére, lőtésére vonatkozó dol-gokat állíthatjuk be

- **Preferences:** Bekapcsolhatjuk a Joy-t, az egeret valamint a hangot és a zenét;

- **Watch Demo:** Demo (a játék elejéről);

- **Credits:** Készítők névsora;

Mission Recorder: A játék legérdekesebb része. Itt a felvett missziókat nézhatjuk meg. Először válasszuk ki a filmet, azután **LOAD**. Ezután a 'vágószobába' kerülünk a bal ol-dalon egy video kezelőpanel látunk. Nyilván mindanki tudja használni. A **CDCKPIT** alatt lévő nyilakkal tudunk ki-nézegetni a gépből. Az **EXTERNAL**-al pedig körbejárni. A **yours** alatt a gép nézeti módját (gépből nézve, illetve kül-ső méretből), **EXIT**-tel kilépünk, a **TAPES**-re új filmet töl-tünk, **ENTER SIMULATION**-nel pedig folytathatjuk a ma-nővezetést e gépben!

EXIT TO DOS: 'Hava a nice DOS'

Na, most hogy a menüket letudtuk, jöhet a régen várt 'Repülés beállítása':

Fant a választott/kevert küldetésre jellemző képet látjuk. Alatta van a térség, itt lehet variálni a küldetéssel. Az első megváltoztatható dolog az, hogy mi hány géppel repülünk (1-4), azután, hogy milyen géppel. Ezt követi a **RAPÜLÉSI** alak-

zat beállítása a résztvevő gépek számának függvényében, majd a lőszer 'fogyását' állíthatjuk be. Azután az időjárást: a szelet és a felhőket, **ACCEPT**-re elfogadjuk, **RETURN** ... vissza a menübe. Az elfogadás előtt még kukkantsunk bele a **REALISM PANEL**-ba. Itt állíthatjuk be a nekünk tetsző körülményeket:

- elvakíthat-e a nap
- valóságos legyen-e az időjárás
- beragadhatnak-e a fegyverek
- felléphet-e a fekete látás
- ?
- betágyhat-e a karburátor
- végteleníthetjük-e a lőszert
- ...az üzemanyagot
- szörványosan viselkedjen-e a gép
- felölthetnek-e az ellenséges gépek?

Ezeket külön-külön nem érdemes változtatni, elég a felső 3 panelt variálni. Miután mindent beállítottunk, nem árt megnézni a **Combat** levelet és a **Overall Difficulty**-t. Az előbbi az ellenfél képzettségét az utóbbi a pontokból való részesedést(!) jelenti. Előfordult már velem, hogy a reptérről kigurulva ellőttem az üzemanyag vezetékeimet és így nem tudtam felvenni a harcot a bázist támadó gépekkel szemben. A másik két társam viszont leszedte a betolakodókat, engem pedig megajándékozott a gép 78 ponttal!... **RESTORE**-ral visszaállíthatjuk az eredeti beállításokat, **ACCEPT**-tel indulunk az egekbel. Először persze elolvashatjuk a küldetés pontos leírását.

BEGIN MISSION — Indulunk. A gép műszerfala viszont egyszerű. Hát igen, akkor még nem 40 km-ről lőttek egymásra rakétákat a pilóták, hanem szemről-szembe harcoltak. Szóval van üzemanyagmérő, olajnyomásmérő, Altiméter, sebességmérő, fordulatszám-mérő és Iránytű, slussz!

A végére a legfontosabbak! A küldetések:

- **Oogflight a Squadvron:** Néhány ellenséges gép berepült a védelmi területünkre. Ezeket kell megsemmisíteni.
- **Patrol the Front:** Őrjáratozás a front felett. Ez abszolút lutri. Beleakadhatunk néhány védelemtől megfosztott bombázóba, de az RB is jöhet velünk szembe.
- **Escord a Bomblins Raid:** Egy objektum lebombázására induló bombázóinkat kell elkísérni a tett színhelyére. A néhány akadékoskodó ellenséges vadászt pedig a sírhelyére.
- **Stop a Bombing Raid:** Az előző ellentéte. Egyébként a kedvenc küldetésem
- **Hunt Zeppelin:** Ez természetesen csak angoiként játszható. A német bácsik ezekkel a szivarokkal törnek édes házáink békéjére. Ki kell RESET-elni őket.
- **Escort Reconnaissance:** A fényképész repülőket kell elkísérni a céljukhoz. Ezt persze a célpont katonai vezetése nem nézi jó szemmel, és némi vadász-vendégcsereg keszértől majd az életünket
- **Balloon Defense:** A felderítő ballonjainkat felderítették! Nem ártana megsemmisíteni őket!
- **Balloon Busting:** Recontra!

F-29 RETALIATOR (Amiga, PC)

Ezúttal a küldetések ismertetése következik:

ARIZONA TEST RANGE MISSIONS — Arizonai gyakorló-küldetések

Mission 1

Találd al a 7B szektorban a két céltáblát.

Most jöhet némi atyai tanács:

- Először is figyeljük a sebességmérőt. Ezeket a gépeket nehéz volt nem étegetni.
- Fordulózás közben ne csak az ellentételet, a hátunkat is figyeljük
- Csak akkor tüzeljünk, hogyha a céltárgy már kb. 2 x akkora, mint a célkeresztünk.
- Kifizetődő lehet a potyázás is: követünk egy társunkat — lehetőleg a parancsnokot — aki majd talál ellentételet. Elkezd pötyögtetni, és mihegyt tüstől, mi is odaeresztünk egy hosszú sorozatot. Így lekaszáljuk az éte járó pontokat.
- Vigyázzunk az esztelen lövöldözéssel. Ha a társunkat eltaláljuk, az nem baj, de te ne lőjjük, mert akkor megdorgálnak, elveszik pontjaink egy részét, sőt te is fokozhatnak.
- Ha tudjuk, hogy hova megy az ellenfél — pl. Bombázókul kellene védenünk -, ekkor emelkedjünk fel és várjunk. A mohó ellenfél lecsap a bombázóra, mi pedig a magassági fölényt kihasználva rál

A többi már a leendő pilótákon áll

A billentyűzetkiosztás (PC):

'1-9' — Tölőerő szabályozás

'+'/'-' — Motor fordulatszám növelése, csökkentése

'Space' — Tűz

'P' — Szünet

'U' — Fegyver javítása

'C' — Időgyorsítás

'D' — Sérüléseink

'A' — A kötelék parancsnokaként ezzel szólíthatjuk fel a társainkat támadásra

'H' — Segítségkérés a többiektől

'</>' — Lábkormány

'F1' — Pilóta nézet

'F2' — Hátulnézet

'F3' — Balra nézet

'F4' — Jobbra nézet

'F5' — Felfelé nézet

'F6' — Lefelé nézet

'F7' — Ellenség szemszögéből való nézet

'Enter' — Külső nézetek

'F1' — Gép előlről

'F2' — Gép mögött

'F3' — Gép balról

'F4' — Gép jobbról

'F5' — Gép alulról

'F6' — Gép felülről

'F7' — Madártávlat

'Esc' — Visszatérés a bázisra

'F10' — A talejég felbontás beállítása

'Alt+R' — **REALISM** menü

'Alt+Q' — Kilépés a DOS-ba

Értékelés: Mit is lehetne elmondani azonkívül, hogy CooooL! A grafika szuper, a küldetések élvezetesek és külön buli az újság, mikor benne vagyunk egy-egy sikeres akció után. Egy szóval sikerült egy nagyon jó játékot kreálnia a **Dynamix**-nak. Ki ne hagydi!

• Galuska Szabolcs, Miskolc

Mission 2

Visszavonuló teherautókból álló csapat megy a keletnyugati főúton. Semmisítsd meg az összeset a 8A-8H szektorokban.

Mission 3

Lődd le az A3-as szektorban közlekedő tehervonatot.



Mission 4

Semmisítsd meg a SAM célzókészülékeket és a radar-állomásukat az 5D szektorban.

Mission 5

Rombold le a hidat a Yuscon-főterében és küld el az F8 szektorban elhelyezett elektromos SAM rakétakiló-vókat.

Mission 6

Támadd meg a közelében levő Drona MIG 29B Fulcrum gépeket. Kettőt kell megsemmisítened.

Mission 7

Támadd meg a 3A szektorban levő al-tank egységet, keresztezve a Nevada Síkságot.

Mission 8

Semmisítsd meg az 1C szektorban levő gyáregyüttest.

Mission 9

Semmisítsd meg a 4C szektorban levő légitámaszpontot és a fő kifutópályát. Semmittevő vadászgépek vannak ezen a bázison elhelyezve.

Mission 10

Semmisítsd meg az ellenséges vezérlőközpontot, elkerülve az 1E szektorban elhelyezett teljes SAM rendszert. Ez talán a legnehezebb küldetés az Észak-amerikai gyakorló-küldetések közül.

Megjegyzés: Ha megsemmisítesz bármely más célpontot vagy épületet, felelős leszel a bíróság előtt a történetért.

PACIFIC MISSIONS — Csendes-óceáni küldetések

War Update 1

1. 'Scramble'

Két ellenséges gép közeledik a szigetedhez a 4D szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

2. 'Fireboat'

Az ellenséges légitámadást indított a Vejan szigeten levő olajfinomítók ellen (8D szektor). Szorítsd vissza az ellenséget és semmisíts meg legalább három vadászgépet.

3. 'Drop-In'

Egy ellenséges hadihajót fedeztek fel a 4G szektorban. Lapd meg NSRAM lövedékeket használva, elkerülve a radarrendszerét, és semmisítsd meg.

4. 'Plunge'

Lódd le az ellenség olajraktárát a Zahiti szigeten (1D szektor).

War Update 2

1. 'Splash'

Az ellenséges flotta teljes támadást indított a Troy szigeten (8E szektor). Legalább tíz jármű érkezik az északi partra. Egy Fulcrum század kíséri azeket. Semmisítsd meg a partra szálló járműveket.

2. 'Warmup'

Hírszerzők jelentették, hogy két ellenséges flotta közeledik délről a 3B szektorban, hogy megerősítsék a Vörös flottát. Lapd meg őket jövelelledel.

3. 'Deep Heat'

A Leonid Brezhnev anyahajó visszavonult az ellenséges flottától, de elindított egy nagy támadást a Solomos szigetek ellen. Támadd és semmisítsd meg mind a három ellenséges repülőgépet.

4. 'Beta-1'

A nagy ellenséges tartályhajót, az Azovot kell megbénítani egy meglepetésszerű támadással a 4G szektorban. MIG-ek biztosítják a légi fedezést.

War Update 3

1. 'Revenge'

A New Jersey csatahajót megtámadta két ellenséges cirkáló, a Kresta 2 és az Admiral Zozulya. Lásd el a légi fedezés feladatát a MIG-ek ellen és támadd meg a 7H szektorban levő cirkálókat.

2. 'Arc'

Az ellenség teljes támadást indított a Solomos szigeten még tíz hajóval, tűz alá véva a déli partot. Semmisítsd meg a négy MIG-et és lódd le bármelyik ellenséges hajót.

3. 'Strike Back'

Az amerikai flotta megérkezett az 5H szektorba és a J.F. Kennedy anyahajó vezetésével a szigetet felé halad. Indíts támadást ellenük, elkerülve a SAM hálózatot, míg a MIG-ek megtámadják az amerikai egységet. Semmisíts meg legalább két hajót, majd térj vissza a bázisra.

4. 'Stams'

Meg kell támadnod és meg kell semmisítened az ellenséges gázüzemet és finomítót a Zahiti szigeten az 1D szektorban.

War Update 4

1. 'Knock-Out'

A Leonid Brezhnev anyahajó feltűnt az 1G szektorban egy segélyhajó kíséretében. Találd meg és semmisítsd meg őket.

2. 'Flight Back'

Egy adózó ellentámadás elsüllyesztett három amerikai hajót és fenyegeti a JFK-t. Biztosíts légi segítséget és semmisítsd meg a két ellenséges csatahajót a 4F szektorban.

War Update 5

'Hand Shake'

Találkozóban állapodott meg a két flotta, hogy megbeszéljék a béke feltételeit az ellenség Leningrád csatahajóján, a 4B szektorban. Biztosíts légi járőrséget, hogy érvényre juttass egy, a MIG-eket kizáró zónát, a közelgő szabotázs ellen.

MIDDLE EAST MISSIONS — Közép-keleti küldetések

War Update 1

1. **'Bravo'**
Semmisítsd meg az 5A szektorban a határon álló három tankot.
2. **'Bogle'**
Két MIG közeledik a bázisodhoz a 6F szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.
3. **'Alpha'**
Semmisítsd meg a radarállomást a 4D szektorban hogy biztosíthass egy légifolyosót.
4. **'Foxstrike'**
Semmisítsd meg a 3F szektorban levő közúti hidat, hogy megakadályozd az ellenség erősítését.
5. **'Lizard'**
Egy legalább hat teherautóból és négy tankból álló ellenséges egység közeledik a főúton a 4C szektorban. Gátold meg a közeledésüket és semmisítsd meg az egységet.
6. **'Charlie'**
Indíts támadást a 2H szektorban levő ellenséges repülőter ellen.

War Update 2

1. **'Moonstruck'**
Lődd le a 3B szektorban levő gyárat, ami az arab erőket látja el tőthénnyel.
2. **'Rogue'**
A 2F szektorban levő villamos erőművet kell megsemmisítened.
3. **'Pincer'**
Mielőtt elkezdenéd ezt a küldetést, nézd meg a térképet, ami megmutatja neked a két szürke ellenséges tankzászlóaljat, amik egy támadást vezetnek. Semmisítsd meg ezt a hat tankot és térj vissza a bázisra.
4. **'Torch'**
Semmisítsd meg a 4A szektorban levő leszállópályát.
5. **'Crossfire'**
Semmisítsd meg az ellenség olajfinomítóját az 1F szektorban, az elsődleges célpontoddal, a három olajtartállyal együtt.

War Update 3

1. **'Mayday'**
Három ellenséges vadászgép közeledik a fővároshoz. Szakítsd meg a támadásukat, semmisítsd meg a vadászgépeket és térj vissza a bázisra. Menj az 5E szektorba a támadáshoz.
2. **'Lord'**
Két folytatódó tank ütközet van a frontvonal mentén. Állítsd meg az ellenséges hadosztályokat. Nézd meg a térképet a számítógépen, hogy megtudd az ütközetek helyét.
3. **'Torture'**
Meg kell találnod és lerombolnod a 3B szektor alsó részében levő vasúti hidat.
4. **'Romeo'**
Az 1F szektorban levő *Lac Mi-Ei* páncélos taktanya Oroszországból importált T-80-asokat gyűjt össze. Rombold le a földig a bázist.

War Update 4

1. **'Heat'**
Hiányosak mostanában a kapott információk, de úgy hiszik, hogy egy nagy ellenséges szárazföldi egység helyezkedik el az 1D szektor közelében. Ez több mint tíz tankot és teherautót tartalmaz. Meg kell találnod és meg kell semmisítened ezt az egységet.
2. **'Juno'**
Nagy méretű légierő halmozódott fel az ellenség területe fölött és a főváros felé tart. A célpontjuk bizonytalan, de neked négy ellenséget meg kell semmisítened és távol tartani őket a bázistól. (3G szektor)

3. 'Warrior'

Semmisítsd meg a kémiai feldolgozó üzemet az 1C szektorban, amiről úgy hiszik, hogy vegyi fegyvereket állít elő.

4. 'Gold'

A háború legnagyobb tankcsatája tombol, mozgósítva az összes tartalék egységet (Nézd meg a térképet!) Nyújts légi segítséget és semmisíts meg nyolc tankot.

War Update 5

1. **'Ajax'**
Micon feloldotta az 1B szektorban levő ellenséges főváros és a környékbeli létesítmények bombázására vonatkozó korlátozást, és fő célpontjának a 2A szektorban levő repülőteret tette. Semmisítsd meg a fő kifutópályát és menj vissza a bázisra.
2. **'Dawn'**
Semmisítsd meg az acélgyárat az 1D szektorban, semmilyen kárt ne tegyél a *Red Cross* kórházban.
3. **'Zeus'**
Az ellenség mindent bevetett az új támadásban. Új fegyveres alakulatokat állítottak fel a frontvonalon (nézd meg a térképet) és megtámadták a kimerült fegyveres csapatokat. Lásd el a légi segítség feladatát és semmisítsd meg a vezető tankzászlóaljat.
4. **'Red'**
Az út- és vasúthálózat nagyon megsérült, így veszélyeztetni az utánpótlást. A frontvonalon levő hiányok fenyegetik a pozícióinkat, ezért légi fedezést kell biztosítani a *Tel-A-Von*-tól a frontvonalhoz tartó konvojnak a közeigő MIG támadással szemben. Az ütközet helye a 7G szektor.

War Update 6

1. **'Standstill'**
A helyzet kritikussá vált a három ország gyárainak megsemmisítésével. Az egyedüli működő ellenséges gyár az *El Alamein* gyár (1A szektor). Kerüld el a SAM hálózatot és semmisítsd meg a komplexumot.
2. **'Vice'**
Mindkét oldal erői kezdenek kimerülni, ahogy a háború anyagháborúvá válik. Fanatikus ellenséges rankalakat pusztítják az ellenálló szárazföldi erőinket (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg a négy vezető tankot és a kísérő járműveket.
3. **'Thunder'**
A földarabolódott ellenséges légierő összegyűlt ismeretlen kifutópályákról és talán az utolsó teljes körű támadásukat indítják meg. Semmisítsd meg az összes *Bogie*-t a 4G szektor felé (Számuk ismeretlen.).

War Update 7

1. **'Abyss'**
Ezen a napon a háború eléri a tetőpontját ismeretlen következményekkel. Egy titkos vagy speciális küldetés a megoldás a háborúnak ebben az utolsó fejezetében.

EUROPE MISSIONS — Európai küldetések

War Update 1

1. **'MIG Cap'**
Zulu Alert (éles bevetés) két MIG ellen, amik a bázisodhoz közelednek. Keresd meg, támadd meg és semmisítsd meg ezeket. Ez nem egy gyakorlat — megismétlem — ez nem egy gyakorlat.
2. **'Bomb Cap'**
Három ellenséges bombázó közeledik alacsonyan szállva a bázisod felé, kísérettel. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket. (30Ú-ra *Bogey* felé)
3. **'Intercept'**
Két SU-27 *Flanker* keresztezi a határt és közeledik cikk-cakkolva *Hutgart* felé (8A szektor). Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

4. 'Tom Cat'

Három repülőgép látja el a légi kíséretét a határ mentén előrenyomuló ellenséges gépjárműcsapatnak a 4D szektorban. Támad meg és semmisítsd meg ezeket a repülőgépeket.

5. 'Agressor'

Lásd al a légi kíséret feladatát az előrenyomuló ellenséges Vörös tankok ellen, *Ziepen* közelében, a 6D szektorban. Semmisítsd meg a két tankcsapatot (6 tank).

6. 'Firehand'

Két ellenséges gépjárműosztály támadja meg a hetedik angol tankszázadot az ország északi részén. Akadályozd meg az előrenyomulást és semmisítsd meg a vezető tankcsapatot a 8D szektorban.

7. 'Ironhand'

Biztosíts légi folyosót a déli határ mentén, megsemmisítve a három ellenséges SAM rakétakilövőt és radart a *Stein* folyó közelében a 3D szektorban.

8. 'Backbreaker'

Hogy meggátold az ellenség visszavonulását és akadályozd a hátsó segélycsapatokat, az első számú célpontod a *Liepen* híd az 5E szektorban.

9. 'Limelight'

Semmisítsd meg a *Frunsroure*-ből a *Liepen* hídon keresztül a front felé tartó szárazföldi csapatokat a 8F szektorban.

10. 'Linebacker III'

Ez egy megtorló küldetés a Vörös Hadsereg *transvora*-i repülőtere ellen, különösen a fő kifutópálya és a hangárok ellen az 1G szektorban.

War Update 2

1. 'Jawbreaker'

Semmisítsd meg a *Stein* folyó északi részén levő hidat (6D szektor).

2. 'Four Star'

Semmisítsd meg az ellenség tartalék raktárait a 2F szektorban.

3. 'Big Ear'

Semmisítsd meg a 7E szektor közelében levő radarállomást és a SAM rakétakilövő rendszert.

4. 'Deep Throat'

Az ellenséges légierő szétszóródott az országukban a területi bázisokon. *Miscon* egy nagy ellenséges csapat jelenlétét fedezte fel a 3H szektorban egy felszállóhely közelében. Semmisítsd meg az ellenséges légi célpontokat és a kifutópályát.

5. 'Strike Out'

Az ellenség megkezdte a háború legnagyobb bombázását az összes légierő-bázis ellen. Öt gép közeledik a határ felett — céluk ismeretlen. Támad meg és semmisítsd meg ezeket a 2C szektorban.

6. 'Tin Can Alley'

Biztosíts légi támogatást a szövetséges tankcsapat számára az ellenséges támadás ellen. Semmisítsd meg a két vezető tankászólóaljat (6 tank). Nézd meg a térképet, hogy megtudjad a harc színterét.

War Update 3

1. 'Iron'

Semmisítsd meg a létfontosságú közúti hidat a 8C szektorban, hogy megakadályozd az ellenség tartalékainak a frontra érését.

2. 'Titan'

Nagy mennyiségű fegyverzetet szállítanak nyugat felé a 8G szektorban, pontonhidakkal biztosítva a folyón való átkelést. Semmisítsd meg a konvojt és menjél haza.

3. 'Snake Eye'

Ádáz tankútközletek folynak különböző szektorokban (Nézd meg a térképet!). Angol és francia tankcsapatok vedek a földjüket. Biztosíts légi segítséget három MIG

ellen és semmisítsd meg a vezető tankcsapatokat mindkét útközletben.

4. 'Grind'

Az 5H szektorban levő ellenséges Ipari együttes gépalkatrészekkel látja el a Vörös Hadsereget. A komplexum megsemmisítése nagy hiányokat okozna az ellenségnek.

5. 'Lights Out'

Bénítsd meg a folyóparti erőművet az 5H szektorban, megsemmisítve a hűtőlornyokat, ezáltal csökkentve az ellenség termelékenységét.

6. 'Fly-by'

Nagy mennyiségű szövetséges vadászrepülőgépet helyezett el egy ellenséges MIG-29 század. A három ászpilóta az Alpok felől közeledik az 1D szektorban. A küldetés önmagáért beszél.

War Update 4

1. 'Operation Wolf'

Egy új MIG 29-C századot fedeztek fel, ami határon keresztül *Nürnberg* felé halad. Tartóztasd fel ezeket az 5C szektorban és oszlasd szét a csapatot.

2. 'Avenger'

Egy sor vad szárazföldi útközlet kimerítette a NATO erőit a rájuk támadó két új tankcsapattal (Nézd meg a térképet!). Állítsd meg az ellenség támadását és semmisíts meg legalább tíz tankot.

3. 'Operation Thunderbolt'

Semmisítsd meg a 7H szektorban levő vegyi üzemet és a két raktározótartályát.

4. 'Operation Bear'

Támad meg a 2H szektorban levő fegyvergyárat, elkerülve a közelében elhelyezett SAM hálózatot.

5. 'Express'

Tehervonatok érkeznek óránként északról az ellenség fővárosába és a frontra. Semmisítsd meg a vasútvonalat és a 4H szektorban a vonatokat.

6. 'Untouchables'

Egy ellenséges *Flanker* század különböző raktárakat semmisített meg a front közelében és a 7A szektorban levő nemzetközi repülőtérhez közeledik. Támad meg és semmisítsd meg a csapatot.

War Update 5

1. 'Venus'

A Vörös Hadsereg második légierője megerősítette a meggyengült első hadsereget és a háború eddig látott legnagyobb támadását indította el, hat vadászrepülőgépszázaddal pusztítva a NATO szárazföldi egységeit. Biztosíts légi védelmet *Huttgart*-nak a 7B szektor közelében három közeledő MIG ellen.

2. 'Venus 2'

Biztosíts légi védelmet a *Nürnberg* melletti gyáregyüttesnek a három MIG század fenyegetése ellen a 4B szektorban.

3. 'Counter'

Biztosíts légi védelmet a második amerikai tanktizednek és semmisítsd meg az ellenséges tankokat (Nézd meg a térképet!).

4. 'Backache'

Indíts támadást az ellenség utolsó hídjá ellen a 7B szektorban, hogy megakadályozd az ellenség visszavonulását.

5. 'Trax'

A 8H szektorban levő tankgyár az elsődleges célpont. Semmisítsd meg a fő épületet.

6. 'Flame'

A 8H szektorban a templom és a kórház mellett kényelmesen elhelyezkedő őrási raktár biztosítja a Varsói Szerződés csapatainak az üzemanyagot. Semmisíts meg egy tartályt és menj haza.

War Update 6

1. 'Burst'

Ez az eddigi legnehezebb küldetés. Semmisítsd meg a nemzetközi kifutópálya középső sávját a 6H szektorban és támadd meg az ellenséges gépeket. Kerüld el a bázistól nyugatra levő, sűrűn elhelyezkedő SAM rakétakilövőket.

2. 'Mercury'

Egy vadászpilótából álló 'rag-tag' alakzat közeledik a határ felé a bázisod felé. A hírszerzők szerint valószínűleg clrkálórakétákat szállítanak. Semmisítsd meg az ellenség objektumait ezen a területen.

3. 'Man Hunt'

A két hadsereg maradéka összecsapásra készül (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg az ellenséges objektumokat ezen a területen.

4. 'On-Line'

Célpontod az ellenséges fővárostól dél-keletre levő nukleáris erőmű. Semmisítsd meg a hűtőtornyokat és a fő épületet, elkerülve a reaktort. Ez teljes elsötétülést fog okozni az ellenségnek a 7H szektorban.

5. 'Saturn'

Egy új tankokkal szállító vonatot ledezett fel a műhold a 7H szektorban. Akadályozd meg, hogy a tankok eljussanak a harctérre.

6. 'Mars'

A 8H szektorban egy erősen védett repülőgépgyár mindaddig sértetlen maradt, és nagy mennyiségű gépet állít elő az ellenség számára. Semmisítsd meg a fő épületet.

War Update 7

1. 'Savior'

2. 'Retallator'

3. 'Hour Glass'

Ezek a küldetések mind titkosak, hogy meggyődjék a háború eredményét.

Végül segítségképpen a billentyűzetkiosztás (PC):

'+'/'-' — Sebesség növelése/csökkentése

'ENTER/SPACE' — Fegyver kiválasztása/kilövés

'1' — Radarkijelző állítása

'2' — Középső monitor állítása

'3' — Jobb oldali monitor állítása

'A' — Automata pilóta ki/be

'B' — Fék ki/be

'C' — Chaff — radarzavaró klengedése

'D' — Grafika részletességének szabályozása

'E' — ECM (Radarzavaró) ki/be

'F' — Szárnyfék ki/be

'G' — Sebesség átváltása

'H' — Célkereszt ki/be

'I' — Célkereszt színe (tekete/teher)

'L' — Gép vízszintesbe állítása

'M' — Monitorok ki/be

'P' — Pause

'O' — Zajok ki/be

'S' — Lopakodó üzemmód ki/be

'T' — Célpont kiválasztása (Ha több van)

'V' — Flare — Az infravörös lövedéket eltéríti

'X' — Rögzített célpont törlése

'F1' — Belső nézet: Előre, műszerfallal együtt

'F2' — Belső nézet: Hátra

'F3' — Belső nézet: Balra

'F4' — Belső nézet: Jobbra

'F5' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül

'F6' — Külső nézet: Gép mögül

'F7' — Külső nézet: Észak felé

'F8' — Külső nézet: Dél felé

'F9' — Külső nézet: 80000 láb magasan levő műholdról

'F10' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül

'F11' — Belső nézet: Hátra

'F12' — Külső nézet: Lövedék követése

'SHIFT + F1-F10' — Fegyver kiválasztása

• DINO

SKYFOX 2. (C64, Amiga, PC)



Mint minden program, ez is az elején kezdődik. Ha a csodás főcímet végignéztük (mert végig kell néznünk), akkor kis töltöttség után megjelenik a főmenü. Alul találjuk a nehézségi fokozatokat, ami jelen esetben a legkönnyebb. A számunkra megfelelő küldetés kiválasztása után (vagy előtt) vesszük magunkat az opciók közé.

Play: Hát erre még nem sikerült rájónnom.

Describe: A kiválasztott misszióról gagyog valamit.

Level: Nehézségi fokozat beállítása

Specs: Az űrrepülő nézeti képei

Miután mindenki kiválasztotta magának a megfelelő dolgokat, próbálja meg elindítani a játékot (**A kutya azt ugatja — Play**). Nézzük a küldetéseket!

Xenomorph Uprising — már az első küldetésben borsot akarnak törni az orrunk alá honszeretett ellenségünk, szóval meg kéne nekik mutatni a **Exit**-et (**Kill all**), valamint a származási helyüket is, azaz a Zebra szektort.

Incoming — Felfedezett ellenséges rakéták a bázisunk felé tartanak. Meg kellene őket semmisíteni a kedves feladóval együtt.

Intruder Alert — Az ellenség ugyancsak meglátogat minket. Természetesen a maguk előtt lévő feletteseink roppant módon tudnak értékelni, az eltávolításuknak (az élők sorából).

Guardium — Két sérült gépet kell kísérelnünk a (zűrös) úrról át, hogy a **Havanna** bázison megpreparálják őket. Természetesen a társaság nem marad el. A megvédendő gépek kék színűek.

Gerilly Encounter — Az ellenség 'gyászmenetét' kell szétlőnünk, majd egy-két szemtelen támadót.

Diplomatic Immunity — El kell kísérni egy követ urat, hogy beköt köthessen az ellenséggel. Ha esetleg ez csapda, akkor meg kell védenünk. Általában (mindig) csapda.

War — Csupán szét kell lőnünk egy pár mitugrást (**Látom, Te nem a legfelső fokozattal játszol — CoVboy**)

Spy versus (nem spy, hanem) Xenomorphs — Utazgatás az űrben, ellenséges bázisok átalakítása rózsává, önmegsemmisítés, mi kell még?

Xenomorph fuggerhant — Az előzőhöz hasonló, csak itt már több, erősebb bázis és csapat ellen kell megküzdenünk (itt már nem is kell self-killálás, megteszik ezt helyettünk is)

The Boondock expedition — Meg kell keresnünk az elveszettnek hitt Boondock bázist

A roppant izgalmas küldetések után talán ideje egy pillantást vetni magára a játékra is. A műszerfalon talán megtalál mindenki mindent, ha nem, akkor íme egy tájéírás: középen van a radar (a legnagyobb kijelző), ettől jobbra fentről lefelé az energia, pajzs, sérülés kijelzői. Az alsó sor az üzenetsor. Balra többek között az aktuális objektum, autopilot stb. kijelzői vannak.

A kezelés:

'F1' — A radar helyén célzókészülék. Többszöri megnyomásra két fajtát váltogat.

'F3' — Legnagyobb területet átfogó radar.

'F5' — Közép radar

'F7' — Legrészletesebb radar

F-14 TOMCAT (C64, Amiga, PC)

Lenne egy kis hozzáfűznivalóm a CoV 5-béli **F-14 Tomcat** leíráshoz.

Ha karrier akarunk akkor az iskolagépet (**ENLIST**) kell választanunk. Itt gyakorolhatjuk a **Tomcat** irányítását, manőverezést, és a harcot.

Először a parancsnok parancsa szerint kell csinálnunk mindent, pl: 15 ezer láb nagyságig fel stb.

A másodiknál a parancsnok gépét kell követnünk úgy, hogy a 'hajszálkereszt' mindig a fenekében legyen, így fogunk jópontokat kapni, ha valamit túl szörnyűn csinálunk akkor ismételni kell. Egyébként a nyilak segítenek a manővernél, a joyt mindig arra húzzuk, amerre a nyíl mutat.

Ez után kapunk egy pontozást és ha rossz pontot kapunk elküldenek minket a jó bűdös... Én eddig még mindig elrontottam a manőverezést.

A képernyő felső része az ablak, alsó részén a műszereket láthatjuk. A felső ablak közepén található a hajszálkereszt, az

'Specie' — Előre bomba (nagyobb tárgyak elpusztításához)

'Return' — Váloztatja a kijelölt objektumot a közepes radar befogási területén. Ez azért jó, mert így az U.F.O.-ból F.O. lesz.

'0-9' — Sebesség

'O' — Autopilot beállítása

'A' — Autopilot bekapcsolása

'S' — Pajzs ki/be

'L' — A csotrogányunk koordinátái

'?' — Koordináták leközlésén

'P' — Pause

Ha egy küldetésnek vége van, akkor egy újabb menü vár a **Space King** (esetleg **Queen**)-re:

Play Again: Újra játsszuk a küldetést.

Missions: Vissza a főmenübe.

Evaluation: A küldetés kiértékelése.

Alatta pedig a végkifejletnek megfelelő kép: ha megnyerük — ujjongó tömeg, ha meghalunk — a hajó romjai, ha csak megöltünk a feladat elől — na ezt már találjátok ki.

Ezennel end of the leírás end (azaz: and) sok win-t kívánok.

• **Farkas Péter, Kecskemét**

ablak bal alsó részén a nyilak a manőverezésnél segítenek. Azt mutatják, hogy éppen merre húzzuk a joyt.

A műszer panel bal felső részén látható a horizontszint, alatta a gázker, mellette az üzemanyagszint kijelzője. Középen látható a radarképernyő, ettől jobbra négy műszer, kettő-kettő egymás felett. A bal felső a sebességmérő, a jobb felső azt mutatja meg, hogy mennyire távolodunk el a horizonttól, a bal alsó azt, hogy hány ezer láb magasan vagyunk, a jobb alsó pedig azt, hogy hány fokon vagyunk.

Végül a képernyő legalsó részén kapjuk az üzeneteket.

Bilifantyúk (C64):

'+' — tolóerő fel;

'—' — tolóerő le;

'=' — szembe áll a gép a leszállópályával;

'RETURN' — automata leszállás;

Nos ennyit tudtam hirtelen összehozni kiegészítésképpen.

• **Bodnár János, Debrecen**

Tökös Mákos



7 UP SPOT (C64, Amiga)

A játék betöltése után megtudhatjuk, hogy 1990-ben készült a **Virgin** és a **Mastertronic** gondozásában. Mint ahogy már említettem ez egy izig-ve-ig logikai-táblás játék. Ez azt jelenti, hogy félre lehet tenni az autofire-ral rendelkező joystick-ot, mert ebben a játékban nem fog gyarapodni a karizmunk. Az intro megtekintése után egy hérompontos menüt kapunk:

Options:

Ebben a menüpontban rejlik a játék legnagyobb értéke, hiszen akár négy személy is játszhatja a játékot egy időben. Itt tehát beállíthatjuk a játékosok számát, s hogy Port 1-ről, vagy Port 2-ről játsszon-e az illető, valamint a **Timer**-re klikkelve a személy gondolkodási idejét. Ha az egyik ellenfél maga a gép, akkor állíthatunk az erősségén is. Középen láthatunk egy **No Clock** feliratot, amire ha ráklikkelünk, beállíthatjuk, hogy egy játszma mennyi ideig tartson.

Start game:

E pont választása után töltődik maga a játék. A játszma egy 7x7-es táblán zajlik. A négy sarokban vannak a kezdő korongok, melyekkel léphetünk először. A korongra ráklikkelve három lehetőségünk van:

1. Ha újra ráklikkelünk választhatunk egy másik korongot.
2. Kijelölünk egy szabad négyzetet közvetlenül a korong mellett. Ilyenkor a korongunk mellett közvetlenül megjelenik egy másik.
3. Kijelölünk egy szabad négyzetet 1 négyzetnyi távolságban egyenesen, átlósan, vagy akár lügrásban. Ekkor a korongunk eltűnik, s a kijelölt helyen fog megjelenni.

A játékosok egymás után lépnek mindaddig, amíg a tébla be nem telik, vagy amíg az idő le nem telik. Az nyer, akinek több korongja van a végén.

A játék lényege:

Lépésünk után az általunk irányított korong mellett közvetlenül álló, de az ellenfél által irányított korong színe érváltozik a miénkra!!!

A játék közben kapunk néha Bonust is, de még nem jöttem rá, hogy minek a függvényében. A játék végén betöltődik egy nyelvet nyújtogató korong, valamint a főmenü.

Edit Board:

Itt átszerkeszthetjük a táblát három pont segítségével. A **Sym** választása után egyenként színezhethetünk át négyzeteket a táblán. A fehérre színezett négyzetre a játék során nem helyezhetünk korongot!

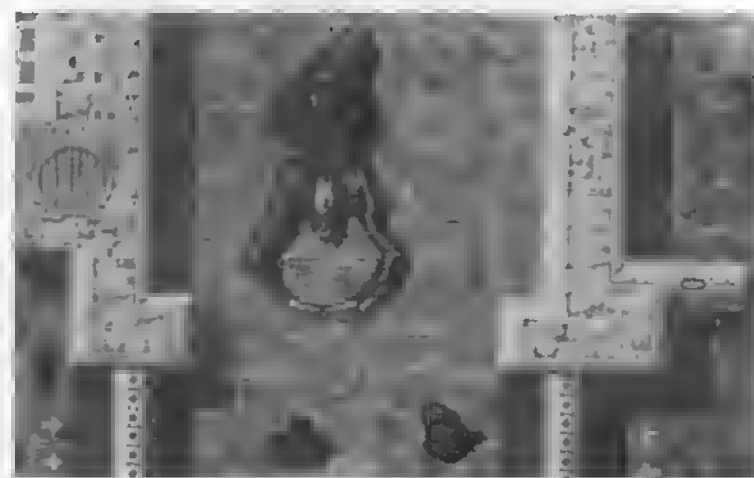
Ha **Shake**-t választunk, akkor a gép által generált pályák közül válogathatunk.

Az **Undo** letörli a táblát üresre.

A játék grafikája jó, a zenéje egy kicsit idegesítő. Mindent összevetve csak pozitívat tudok mondani róla. Sajnos a magánosoknak nem a legjobb hír, hogy a játék egy teljes lemezzel elfoglal. Egyébként remélem másoknak is sok örömet okozott már. Szerintem nem csak a **7.up** itairól mondható el, hanem a **SPOT**-ról is, hogy *It's cool...*

• Tóth Illés, Budapest

ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Amiga, PC)



LEVEL 1.

Megtalálni a liftet, ami az észak-nyugati részen van

LEVEL 2.

Szétlőni a négy kupolát (POWER DOMES); alakjuk: nyolcszögű fal, belsejében a kerek kupolával; ha végeztünk, vissza a lifthez 60 másodperc alatt.

LEVEL 3.

Szétlőni (bezárni) a tűzajtókat (FIRE DOORS), ezután vissza a lifthez 40 mp. alatt. A számítógép a délnyugati részen van.

LEVEL 4.

Megtalálni a liftet, ami a déli rész közepénél van

LEVEL 5.

Kinyitni a nagy szörnyet, ami a keleti rész közepénél lévő nagy teremben van, majd 90 mp. alatt vissza a lifthez

LEVEL 6.

Eljutni a másik liftig (délkeleti sarok). Egy életet szerezhettünk a nyugati fal közepénél lévő egyik teremben. A liftre

lépés előtt meg kell érinteni a szomszéd szobában lévő mosolygó lejt, ezután még 5 mp-ünk van, hogy elhagyjuk a liftet. Általában ez nem szokott nekem sikerülni...

LEVEL 7.

Cél: megölni a szörnykirálynőt, aki az északi rész közepénél lévő nagy teremben tartózkodik. Egy élet található a pálya közepénél és még egy az északnyugati részen, egy pedig a szörny bejárata előtt. A menekülésre 99 másodperc áll rendelkezésre. A lift a szörny termétől kissé nyugatra lévő egyik szobában van, tehát még egyszer meg kell tenni a szörnyhez vezető utat (nem árt megjegyezni az útvonalat) és az első alkalommal beugrani a csatornába, majd a másik oldalon ki. A szörny megölése előtt ne mászkáljunk itt, mert nem tudunk visszajutni!

A gép szokott adni kódokat is:

LEVEL 2.: XXDFA

LEVEL 4.: RTHAA

LEVEL 6.: LAEEA

LEVEL 8.: UYTTA

A kódokat a következő módon vihetjük be a gépbe:

1. Lépjünk be egy számítógépbe;
2. Válasszunk ki az opciók közül egyet (a radar például megfelel);
3. Most gépeljük be a kódot, ha mindent jól csináltunk, egy kellemes hangot fogunk hallani;
4. Nincs más dolgunk, mint kilépni (abon), és máris töltődik az adott szint.

Persze nem árt, ha beszerzünk már kulcsot és tárat a kód beírása előtt, ugyanis annyi lesz nálunk az új szinten, ahányat átviszünk.

• Koós Miklós, Balatonvilágos

ARCHON II. (C64, Amiga)

Eme játékot az **Electronic Arts** fedőnévű egyének hozták létre, hogy megörvendeztessék a CoV-ot! (hát nem nagyon sikerült!) A grafika nem a legjobb, a 'zenéről' ne is beszéljünk. Jaj! A nevé: **Archon II.** Valószínűleg már mindenkinek megvan (1983), de azért nagyon jó. Tehát:

A játékban két vár háborúzik, amelyekben varázslók vannak. A várakat körülveszik különböző 'övezetek' föld, víz, levegő, tűz. A joy segítségével egy kis keretet irányíthatunk, ezzel választhatjuk ki a szimpatikus varázslókat. Vigyük rá és nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Ekkor, ha elvisszük valahová a kereket, akkor oda teleportál a varázsló. Ha megegyeszer megnyomjuk, akkor a joy fel-le mozgatásával válogathatunk a varázslások között.

Heal: egy lefáradt szellemet lehet vele meggyógyítani.
Imprison: az ellenség egy szellemét bebörtönözhetjük,
Release: a sajátunkat kiszabadíthatjuk.
Weaken: gyengíthetünk egy szellemet.
Banish: alúzhatjuk (megsemmisítjük).
Apocalypse: várháború,
Cease Conjuring: kilépés ebből a manüből
Summon: szellemidézés

Summon: a Chaos idézhet:

Behemoth
 Siren
 Ifrit
 Firebird
 Juggernaut (demon)

Wraith (demon)
 Gorgon (demon)
 Chimera (demon)

A másik pedig:

Gigant
 Kraken
 Thunderbird
 Salamander
 (a Demon-ok ugyanazok).

Ha kiválasztottuk a megfelelőt, akkor helyezzük el. Varázslót nem lehet rögtön megtámadni vele, csak szellemet, és csak oda tehetjük (tűzgomb), ahonnan varázsoltuk (Pi) ha tűzről varázsoztunk egy gorgont, akkor csak tűzre tehetjük!

A harc úgy folyik, hogy a kívánt (szellem, varázsló) 'harcost' révisszük az ellenség szellemére, varázslójára. Ami tud lőni, annak irányíthatjuk a lövedékét, csak tartasuk lenyomva a 'tűz' gombot, és kilödjünk vele egy kicsit. A képernyő szélén (ha kevés az energia) megjelenik egy csik és egy vonal. Ahogy a varázslatok között válogatunk, mutatja, hogy mennyi energia kell hozzá, és ha a csikon belül van, akkor O.K. A játéknak a várháborúval vehetünk véget, de ez úgyis eljön, ha valakinek elfogyott a varázslója. Vigyázat! harc közben a szellemek beakadhatnak! A gép ellen ne álljunk ki! (telesleges!) Na, ennyi! Biztos mindenkinek megvan, de kevesen tudnak vele igazán játszani.

• Zobolyák Péter (Petods), Tiszafüred

ARK PANDORA (C64)

A játék a mászkálósok közé tartozik, de meg van toldva egy ikon-vezérléssel. Jelentésük egyértelmű, nem magyarázom, de azért egy-két jótanács a játékhöz. A GAME elején hagyjuk demozni a gépet, rögtön megértjük az irányítást. Ha a zöld nyílak pirosra változnak a jelzett képernyőn egy emberi ellenség tűnt fel. Lehetőleg mindig várjuk meg, míg tovább halad, csak akkor menjünk át. Most pedig egy kis segítség a játék végigviteléhez: Ha a szemeles ikonra clickelünk (RESTORE): a program megkérdezi, hogy biztosak vagyunk-e benne, válaszoljunk **No**-val (**N**). A helyszínről eltűntek az ellentelék!

A játék célja, hogy elmeneküljünk egy elátkozott világból. A földeket rablók, denevérek és egyéb rosszindulatú teremtmények népesítik be. Persze vannak jóval békésebb lények, ezek segítenek küldetésünk végrehajtásában.

A startnál vegyük fel a dobócsillagot (**SHARP OISK**) és használjuk. Menjünk addig keletre, míg egy kovácsműhely elé nem érkezünk (**BLACK SMITH**). A műhelyből vegyük fel a nagy battát (**LARGE AXE**) és észak felé tartva jussunk el a főútra (**MAIN ROAO**).

Az egyik ház előtt fel tudunk venni egy hálót (**FINE NET**). Menjünk az erdőbe, NY felé tartva egy remete kunyhójára bukkanunk (**HERMIT SNACK**). Mivel barátunk az erdőben él, nyilván hasznát venné a battánknak, adjuk hát neki (álljunk mellé és tegyük le a tárgyát). Cserébe átadja a kését (**SHARP KNIFE**), talán eddig ezzel vágta a fát? Észak felé egy rozoga pajta található, a háló segítségével elkaphatjuk a benne lévő hidászmenyétet. Menjünk a faházhoz (**LOG CABIN**), előtte egy vadász éli dogát. Ha a háló nálunk van, vehemensen érdeklődik iránta. Ha ennyira érdekli, adjuk neki! Hálaja nem marad el, egy hajtókart ad cserébe (**WOODEN HANDLE**). Kérjünk fel szorult helyzetű barátunkat a vesztőhelyen (**GALLOWES**). Talán már megunt a lógázást, vágjuk el a köteleit, s mert megmenettük az ételét, egy ragyogó amulettel ajándékoz meg (**SHINING AMULET**). Látogassunk el a boszorkány házához (**WITCH HOUSE**). A máglya tudora talán hasznát venné az amulettünknek, adjuk hát neki. Tetszik neki

a dolog, mert egy sást kapunk éne (**TRAIDEO EAGLE**). Mivel egy kiváló képességű menyéttel rendelkezünk, ideje lenne kamatoztatni tudását. Ezt a **JAILER** nevű helyszínen tehetjük meg. A menyétet használva hozzáférhetünk a börtönkulcshoz (**PRISON KEY**), a menyétre a továbbiakban nem lesz szükségünk, tehát hagyjuk itt. A rutinosabb játékosok már tudhatják, hogy hol használhatják a hajtókart. Észak felé található egy kút (**WELL**), megtekerve a hengert meglepetésünkre egy **STUNNED BALL** nevű fegyvert húzunk fel. A tekerőt is lerakhatjuk, mert csak a helyet foglalja. Ezután menjünk a templomhoz (**CHURCH**) és vegyük fel keresztet (**CRUCIFIX**). Induljunk a délre fekvő másik templomhoz, előtte egy dühös ló-pap járkal. Vágjuk hozzá a keresztet, a papnak nyomaveszett, de a ruháját itthagya. Természetesen hozzuk magunkkal, próbáljunk eljutni a **WARLOCK**-hoz. Ha szerencsénk van, lesz időnk kinyírni a **STUNNED BALL**-al.

Miután vége, menjünk tovább keletre, a második képernyőn a program figyelmeztet, hogy nem tudunk tovább menni. A keleti blokkot egy ór őrzi, vegyük fel a pap ruháját, így nem ismer fel, nyugodtan átmehetünk. A börtönben találjuk magunkat, járjuk végig, északkeletre egy könyörgő rabot látunk. A szabadságáért egy jótanácsot ígér, szabadítsuk ki a börtönkulccsal — *Nézz be a könyvtárba* — hadarja, és eltűnik. Na ezzel sokra megyünk.

Tegyük azt, amit mondott (**LIBRARY**).

Belépve nem tapasztalunk semmi különbséget, a rengeteg könyvön kívül nincs semmi érdekes. Talán a madár segít, röptessük fel a tűzgömbbal, szerencsénk van, a legfelső polcra lehoz egy térképet (**MAP SCROLL**). A térkép segítségével végre leléphetünk, menjünk el a kikötőbe (**PORT**). Kivezünk egy csónakkal a tengerre, majd egy hajó megment bennünket. **HAPPY END!** Megnyertük a játékot! Bár a játék az egyik végét, ugyanis túl könnyű, de legalább nem fogunk beőrülni, mint egynémelyik játéknál. Összességében azért el lehet vele szórakozni, tehát jó szórakozást mindenkinek.

• Gazda Zoltán, Kaposvár

CADAVER — DATA DISC (Amiga, PC)



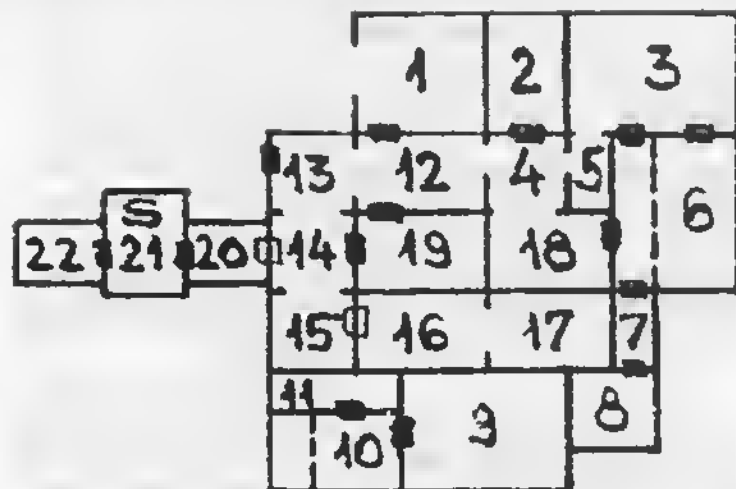
Leo a tavalyi Évkönyvben ott rontotta el, hogy az 1-es szobában nem volt a korsóból (sötétebb színe van a többinél) ebben egy kulcs van. A 2-es szobában rakjunk a lárgyaktól utat a katedrálisra az ajtóig, utána nyissuk ki a ládát. Kapunk egy **AVAKEN**-gömböt. Most vizsgáljuk meg a szőnyeget, és húzzuk meg a háta mögött lévő kart, majd szaladjunk a saját magunk készített úton az ajtó felé (a földre ne lépünk, mert fogy az energiánk). Ekkor három gyémánt lepattan elénk, ezt vegyük fel és a katedrálisra állva rakjuk le őket, ezért kapunk egy **REVEAL**-gömböt, álljunk ismét a katedrálisra és a kapcsoló felé dobjuk el a **REVEAL**-gömböt. Ezért kapunk egy varázspálcát, a neve **LOCK OOR**. Erre

varázsoljunk egy **REVERSÉT** (scroll) és a pálcá **UNLOCK OOR**-ra alakul. Lőjünk egyet a lenti ajtó felé és már szabad az út. Menjünk a hármasszobába és az **AVAKEN**-gömböt, dobjuk a szem felé erre kinyílik az egyik ajtó. Az itt található kapcsolót ne húzzuk meg, mert kijön a szörny. Építsünk kupacot, hogy a rácson át tudjunk ugrani. A ládára egy **OISPEL TRAP**-ot varázsoljunk (scroll) és nyissuk ki a ládát. Egy **AVAKEN**-gömböt kaptunk, ezt a szem felé fordulva dobjuk el, kinyílik a 7-es szobába vezető ajtó. Itt húzzuk meg a kapcsolót, erre a lift elindul, ugorjunk rá, utána pedig a kiálló farúdra. Várjuk meg, míg a lift visszakjön és megáll egy pillanatra a kapcsolónál, ekkor gyorsan ugorjunk rá és húzzuk meg a kapcsolót, most már a fenti ajtón is be tudunk menni. A 17-es szobába kerülünk, a platóra, innen menjünk át a 18-asba. Álljunk a plató végére és dobáljunk tárgyakat a rács közelébe, most pedig szaladjunk és ugorjunk a kupacra, onnan a rácsra és a túlsó oldalra. Itt egy kulcs és egy **IMMORTAL**-potlón. Most menjünk vissza a 7-es szobába (ha kevés az energiánk, a 13-as szobában van **STAMINA**-potlón). Itt igyuk meg az **IMMORTAL**-potlont és tegyük a kulcsot a zárba. Átjutottunk a 8-as szobába. Innen menjünk a 9-esbe és az ajtó alá, toljuk az emeletet hordót most már a kart meghúzával nem bír az ajtó lecsukódni a hordólól. A 10-es szobában vigyázzunk, a kan **NEILL** húzzuk meg, mert a rács feltörlődik. Építsünk a tárgyakból akkora kupacot, hogy be bírjunk ugrani a rács mögé. Ha kész, menjünk vissza és szedjük össze pár tárgyat, men szükségünk lesz rá. Ha kész, ugorjunk a rács mögé, itt nagyon ügyesnek kell lennünk, mert nagyon kicsi a hely. (De a kulcsot ki kell hozni

innen.) Rakjuk a zárba és már mehetünk is a 11-es szobába. A gyémánthoz érve **POTIONOK** esnek le az égből, gyorsan vegyük fel őket, mert eltűnnek. Vegyük fel a gyémántot és spuri vissza **VIGYÁZZUNK!** a 8-as szobánál ígyünk egy **IMMORTAL**-potiont, ha nem akarunk meghalni (csak így juthatunk vissza a 7-es szobába. Menjünk a 16-os szobába és a fal mellé építkezzünk tárgyainkból végül ugorjunk fel a platóra. (Vigyázzunk a forgó vasra.) Menjünk át a 19-es szobába, innen fel a lépcsőn

Dobáljuk a gyémántokat a helyükre 6 darab van belőlük (nem mindegy, hogy melyik köré dobjuk rá a gyémántot, mindegyiknek külön helye van, ha jó helyre dobjuk a gyémántot, egy kis zene jelzi és löbbszór már nem tudjuk felvenni). Most ígyünk a vérből (fent van a katedrálison). Ekkor kapunk egy ládát nyissuk ki, vegyük tel a cuccokat. Ekkor megmérgeződünk. Fussunk a 20-as szobába és húzzuk meg a kapcsolót (kulcs is kell). Most szaladjunk a 22-es szobába, itt van egy **CURE POISON**-potion, amit ha megiszunk meggyógyulunk, de pár másodperc múlva lezuhanunk a mélybe és **GAME OVER** — ennyire jöttünk rá (sajna). Egyébként a játék elején is van egy **CURE POISON**-potion, amit nem árt meghagyni a végére, így mikor megmérgeződünk másodszorra (az elsőbe nem halunk bele), akkor ígyünk meg a potiónt és meggyógyulunk. Ekkor

lehet még próbálkozni, pl. a 15-ös szobában van egy gomb, amit a 14-es szobában a köré lelálva lerakjuk, valamit kiír, de olyan gyorsan, hogy nem lehet elolvasni...



HELP!!! Ha valaki tudja, hogy kell **SAVE**-elni, írja már meg a szerkesztőség címére.

• Cs. Kovács Roland, Kiskunhalas

CRAZY CARS III. (C64, Amiga, PC)

Meg kell hogy mondjam, a **TITUS** eddig nem nagyon ontotta a 'jó' programokat, kivéve talán a **Blues Brothers**-t, ami elég jól sikerült. Az eddigi **Crazy Cars**-ok sem voltak valami nagy dobások, de a harmadik rész — szerintem — megint csak kellemes. Nem egy **Lotus II**, de a maga nemében szuper. Ami nagyon nem tetszik benne, az az intro, amit nem elég hogy félórát tölt a program, de még ocsmány is. A játékban egy fiatal semmittevőként indulunk, aki utcai versenyeken akar meggazdagodni és első lenni. A tékép:

Drivers: Az eddigi összesített állást nézhetjük meg vele.

Shop: Itt vehetünk mindenféle extrát a kocsira.

CB: Ha rendőr van a közelben, azonnal elkezd villogni és pittyegni. Ilyenkor gyorsan lassítsunk le.

GUMI: Az esős valamint a jeges pályán nem csúszik annyira a kocsi. Mielőtt az említett pályákra indulunk mindenképpen vagyunk meg.

Szerszámoskészlet: Nő főle a maximális sebesség és a Vehicle Class is.

Váltók: Mind a kettőtől nő a sebesség és a VC, csak az egyik automata, a másik pedig kézi váltó. Sajnos nem gyorsabb a kocsi a kézi váltóval, úgyhogy mindenképpen automatát vegyünk mert nem éri meg kinlódni a kézzel és az automata nem sokkal drágább.

Turbo: Verseny közben 'return'-nel lehet aktiválni, mire pár másodpercig sugárhajtással suhanhatunk. Csak hosszú egyeneseknél használjuk!

Garage: Itt javíthatjuk ki a verseny közben szerzett koccanásokat. Értelme mondjuk nincs, mert a program nem enged el mielőtt nem tett volna be a garázsba, de hát jól mutat a menük között.

Buy Pass: Legkésőbb az utolsó előtti pálya előtt vegyük meg, mert csak így tudunk bejutni a végső próbára. Háromszor próbálkozhatunk vele, ha nem sikerül, akkor vége.

Pályainfók: Az idő lehet **dry**-száraz, **Wet**-nedves és **Icy**-jeges (havazik). A rendőrök lehetnek **possible**-lehetséges és

certain-gyakori (none-nincs). A pálya minősítése lehet **amateur**-kezdő, **average**-átlagos, **good**-haladó, **competent**-megfelelő, **excellent**-kitűnő és **top class**-csúcs.

A későbbi divíziókba tovább tudjuk tuningolni a gépet, sőt még cabrióvá is változtathatjuk a kocsit. Ha egy **division**-t végigcsináltunk (nem muszály minden pályát), akkor vegyük meg a **pass**-t (még az utolsó előtti pályán) és menjünk a fináléba. Itt egy kélsávú úton kell időre beérnünk a kamionok közt kacsázva. Három próbálkozásunk van. Ha sikerült, átkerülünk a következő divízióba és kimenthetjük az állást. Ez nagyon előnyös oldala a programnak, mert később a pályák mindig hosszabbak lesznek, és egy manet akár öt percig is eltarthat. A rendőröket később kicselezhetjük, addig is tanogassunk legalább egy turbót egy esetleges rendőrüldözésre, hogy elhúzhassuk a csíkot. Ami kifejezetten tetszett a programban az az ugratások, a hőésés, a barlangok, és még sok más. Talán az eső eshetne kicsit gyorsabban és több kocsifajta is lehetne. A rendőrök nem csak kocsikkal üldöznek, kamionok is vannak, amik éberrel figyelnek és mindenkit lefotóznak. Ilyenkor hazatérve megkapjuk a büntetésünket, tízezer dolcsiig fizetnünk kell, ettől függően hogy hogy kapott el a lámpa. A többi autónak is van **damage**-ja, ők is ki tudnak dögleni, a tereptárgyakat is fel lehet öklelni hogy összevissza szállnak, és ami a legfontosabb, a többi versenyző magától is ütközik, lassul, őket is üldözik a rendőrök, egyszóval él a program. Jó ötlet a különböző rendőrcsoportok a helyes csajtól a mérges zsaruig, a versenytársaink is klesnek vagy tönkre-mennek, a mazsolák pedig kacsázni kezdenek ha valaki meglöki őket. Ez mind hozzájárul ahhoz, hogy az egyféle zen ellenére az ember újra és újra nekiesüljön a hosszabbnál hosszabb és nehezebbnél nehezebb versenyeknek, hogy végül ő legyen a világbajnok, a champ.

• Király András, Sopron

ENCOUNTER (C64)

A játék címe ütközetet jelent (vagy nem, de propagálom az angol ismeretek terjesztését az újság révén, ameddig az alapfokú — még nincs meg! — nyelvvizsgámból telik). A programot 1984-ben adta ki a **NOVAGEN** software. A játék egy file-s ('részes'), így kazettán is hozzáférhető. A játék célja: életben kell maradni, és lőni a gonoszokat. 3D-szerű a grafika is.

Nézzük a kerettörténetet. A **Creatures of Violence** (Erőszak teremtményei, röviden: CoV) elfoglalták a szabad és békés világot. Mi vagyunk az utolsók, akik speciális E-szárnyú (**EWING**) Egyszemélyes gépünkkel Elpusztíthatjuk a CoV-ot és így újból a odidogság köszönt a világra. Urhajónkhoz poke-ot a 1001/2 könyvben találunk (30430,0) bár ez nem

lgazán log működni. A címképernyőn a fő billentyűk: 'F5' nehézségi (3) fokozat (**NOVICE** a legkönnyebb), 'F7' a start; ide (a 'menü'-höz) az 'F1' gombbal kerülhetünk vissza a játékból. Ha sokat várunk (kb. 50 sec.) elindul a **DEMO**, ami mindig ugyanaz. **START** után nézzük a játékképernyőt. Főül van a pontunk, Utána a szint **L** (level), ez itt lévő ellenségek **E** (**Enemy**) és a még meglevő pajzsok (népiesen: életek) **S** (**Shield**) száma. Középen a látótér, ez közepén a célkereszt. Alul két oldalt a jelző lámpák, középen a radar van.

Az ellenségek: egy pályán **RND** (**RANDOM**, véletlen) módon adódik a számuk. Hogy mennyit kell kiítani a következő szinten az az **E** után áll (10-19-ig). (Célszerű lehet leválasztva nyomkodni az 'F7/F1'-et, amíg 10 nem lesz.) Kétfajta CoV van, mindegyik úgy néz ki, mint egy élére állított négyzet, de:

- A világosabb alján és tetején dudorok van. Kb. úgy mozog, mint mi, és löhet is. Jelenlétékor a középső lámpa világít, ha lö, akkor az alsó is. Néha visszaszámlálásszerű hangot hallat. (pik...pik...pikk...), ilyenkor majd minden irányban löni fog (teríti). Ha kilőjük is, vigyázzunk, mert a posztumusz lövedék is végezhet velünk. (Illetve csökkenti pajzsaink számát.) Nem lehet ütközni velük.
- A sötétebb jobb és bal oldalán nőtt dudor lőto gyors. Ha jön, a felső lámpa villog veszettül. Bár ez nem lö, közeledtekor célszerű hátramenetbe kapcsolni (**JOY** 2-1 felénk húzni), ráteküdni a tűzgombra és a radar alapján (is) befogni, mielőtt ráragadna az orcánkra. Ekkor ugyanis megfexünk. Ez ritkábban jön, de ha akkor nekünk ütközik az — 1 S (!).

A képernyőn még van(nak):

- **Fák** (v. hordók): ezek mögé elbújhatunk, bár ezt csak akkor érdemes, ha a másikat mandinerből akarjuk kilőni. A

FACE OFF HOCKEY (C64, Amiga, PC)

A főmenüben a következő lehetőségekben tehetjük próbára ügyességünket:

1. **League Play**
2. **Exhibition Game**
3. **Practice**
 - Shooting
 - Goaltending
 - Fighting

A gyakorlás részt majd később, most lássuk először az **Exhibition Game**-t.

Ha ezt a pontot választjuk, először csapatot kell választani magunknak a lehetséges 20 közül. A csapatok neve melletti 3 szám (egyelőre mind nulla) a nyert, veszített és döntetlen meccsek számát jelenti. Sajnos ezt az opciót csak ketten lehet játszani, de sebj! Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus korongbűvölőket, újabb menübe jutunk.

1. **Play Hockey** — az!
2. **Game Options** — talán ez is egyértelmű
3. **Coach...** (ez a ... a csapat neve) — edzői funkciók.

Lássuk először a legutolsót. Egy kis töltögetés után a csapat tagjait látjuk (F-támadó, D-védő, G-kapus). A két számoszlopban a G a lőtt gólok, az A a gólpasszok számát jelzi. Itt újabb 3 lehetőség közül választhatunk (csupa választás ez a játék):

1. **Looks OK...** — kilépés az adott menüből
2. **Modify Lines** — a pályára lépő sorok összeállítása
3. **Playbook** — taktika

Most lássuk először a 2. pontot. Itt a pályára lépő sorokat kell összeállítanunk külön-külön mindhárom harmadban. Ez nagyon fontos, mert ha egy játékost túl sokáig hagyunk a pályán, az előbb-utóbb láradni kezd és pl.: kapus esetében egyetlen gólt sem lesz képes kivédeni. A rövidítések jelentései.

golyó(k) ugyanis visszapatlan(nak) róla (a sajátunk ugyan nem ől meg). Jobb, ha a hétünk mögött nincs ilyen, ha egy olyan nyavalya jönne.

- **Felhők** (a páratlan) és csillagok (a páros) pályakon(?). Aha
- **Fekete lyuk**: ez akkor (és ott) jelenik meg, ha az utolsó CoV-ot is kilőttük a szinten. Ezen jutunk a következő bolygóra. Ha beléptünk (kb. az utolsó CoV halálának helyén) az +1S. Mint köztudott, az ilyenekben meteorok vannak, célszerű őket kikerülni (lőni nem lehet). Ha etetálna az —1S és előlről az előző szint. Egy idő után kinyílik a fekete lyuk és átléphetünk erre a szintre. Ha esetleg nem lépünk ki, akkor mehetünk tovább valahová, de itt már olyan sebességgel jönnek a golyók, hogy a **TERMINATOR** reflexeivel sem tudnánk őket kikerülni.

Az Irányítás: JOY port 2:

ELŐRE: előre

HÁTRA: hátra

Ha nincs előttünk (mögöttünk 'fa', illetve nem vagyunk fekete lyukban (fékezni itt nem lehet).

FIRE: FIRE (tűz).

JOBBRA/BALRA: jobbra/balra forgás (fekete lyukban is)

A nehezebb szinteken (**EXPERT**) nemcsak könnyebben lőnek a CoV-ok, de gyorsabb is a gfx. A CoVboy-ig még nem jutottam el.

Miért jó ez a proggi: gyors 3D(?), színes gfx, 'félelmetes' hangok, szimulátor hatás. Vigyázzunk, ha a szint utolsó ellenfelet löjük, nehogy +felelően posztumusz lövedéke, ugyanis kezdjük a szintet szintén előlről.

A továbbiakkal a kedves olvasókra bízom.

• **MIKI(-ng)**

LW — balszélső
rW — jobbszélső
LD — balhátvéd
rD — jobbhátvéd
C — csatár
G — kapus

Kilépés a '<—' gombbal.

Playbook: Itt a játékban alkalmazandó taktikákat állíthatjuk össze. A jobb alsó sarokban a következő játékban alkalmazandó taktikákat látjuk. Ezt 'Use this play'-jel bármelyikre kicserélhetjük. A 'Next Playbook Page' lapoz a taktikák között; A 'Create New Play'-jel nekünk tetsző taktikát állíthatunk össze, az 'Edit...' -tel az adott taktikát szerkeszthetjük át.

Game Options:

2 — **Players:** Két játékos mód. Itt lehet beállítani, hogy egymás ellen játsszanak, vagy ketten együtt a gép ellen.

ShotCam: Gólhelyzet esetén mutassa-e a kaput a lövő játékos szemszögéből (ezt lehet begyakorolni 'practice shooting-nál' és 'practice goaltending-nél') és ha igen, akkor a játékos irányítsa a kapust, vagy a számítógép. (Egyébként a számítógép által irányított kapus átlagban minden 2. 3. gólt beenged.)

Minutes/Period Hány perces legyen egy harmad (1/3 = ? min.).

Players/Team: Hány játékos legyen csapatonként

Rulea: A szabályok betartásának mértéke, vagyis hogy a bíró milyen vétségek felett hunyjon szemet.

AUSSIE-ra állítva a bírót is fellökhetjük egy könnyed bodicsékkel, és verekedés esetén a vesztest állítja ki egy percre!

Computer Skill level: — Szerintem is!

Fights: Lehesse-e verekedni (lásd 'practice fighting')

Play Hockey-t választva indul a nagy meccs. Taktikát választani az '1-4' gombokkal lehet, cserélni pedig a 'space'-szel. (Ez játék közben nem nagyon ajánlott, mert játékosaink fittyet hányva arra, hogy az ellenfél teljes erejéből tör a kapunk felé, mind lemennek a pályáról.) Cserélni inkább a gólok utáni nagy éljenzésekör, vagy a harmadok közötti szünetben ajánlott. A meccset bármikor megszakíthatjuk a '<' gombbal.

League Play: Itt is először csapatot kell választanunk (a gép megerősítést vár), majd be kell írunk menedzserünk nevét. Ezután egy újabb menüvel találkozunk (má' megint?) aminek néhány pontja ismerős az **Exhibition Game**-bol, úgyhogy csak az ismeretleneket írom le.

Make Trade Offer — Játékosokat cserélhetünk más csapatokkal. Először ki kell választanunk, hogy kit akarunk a saját csapatunkban tudni, majd azt, hogy kit adunk érte. Ha elfogadják ajánlatunkat, mindjárt meg is köttetik az üzlet.

More Players — Az 'ifiligábol' hozhatunk fel néhány tagot.

Retire Players — Játékosok nyugdíjaztatása (nix értelem).

Edit Names/Stats — Megváltoztathatjuk a csapat, a játékosok, és a menedzser nevét, játékosok esetében változtathatunk még a számán (nem személyi számán) a pozícióján (csatár, hávéd, vgy kapus legyen-e), a magasságán, súlyán és életkorán is (alacsonyabb és nehezebb játékos nehezebb fellőkn).

Sell Franchise — Csapatunk eladása

Ha mindennel megvagyunk, akár játszhatunk is... ..mégse. Itt egy ki tudja hányadik menübe botlunk (bótlunk?) Pahl Majd' hasraesünk benne.) (Menü menü hátán.)

Select Season Structure:

Intra division Games

Inter division Games

Divízióon belüli és divíziók köztli meccsek száma

Round 1 Games: 'NB1-es' meccsek száma

Division title games

Conference title games

FLASHBACK (Amiga, PC, Nintendo, Megadrive)

A **Oelphine**-nek és a **US, GOLD**-nak sikerült még a nagyszerű **Another World**-öt is túlszárnyalni, mégpedig a **Flashback**-kel. A játék elején egy menüt kapunk, itt lehet az **options** menüben beállítani a nehézségi szintet (három van), a muzsikát, és a tűzgomb — változatokat. A **password**-nél a helyes pályakód belréa szükséges ahhoz, hogy ne az elején kezdjük. Emberünket a joystickkel irányíthatjuk. Abba az irányba megy, amerre húzzuk, tűzgombbal kombinálva fut. Ilyenkor a botkormányt visszaállíthatjuk alappozícióba (a gombot továbbra is hagyjuk nyomva). Ebben az esetben emberünk automatikusan ugrik, ha lehet. Lemászás: tűz+le, felmászás: fel, rövid ugrás + fel, hosszú ugrás: futás közben fel. A tárgyakat tűzgombbal vehetjük fel. Ha lemászásnál a tűzet nyomva tartjuk, emberünk függeszkeedik. Itt a kart jobbra húzzuk és van alattunk olyan szint, amelynek vége ugyanott van, mint amelyiken lógunk, leugrik és tovább függeszkeedik. Leguggolni úgy tudunk, hogy a kart lehúzzuk. Gurulni guggolásból tudunk, a kart harántirányba tolva. Fegyverrel a kezünkben ha lehúzzuk a kart, főhősünk leguggol. Ekkor csak a kívánt irányba kell elhúzni a kart, és gurulunk. Tűzelni állva és guggolva egyaránt lehet. Fegyverrel a kézben csak oldalazva lehet haladni, futni pedig nem. A 'SPACE'-szel vehetjük elő fegyverünket. Még annyit, hogy ha az ellenfél túl közel kerül, lövés helyett emberünk leüti.

A kezelésről: 'F1'-gyel kérhetjük le a nálunk lévő dolgok listáját. A kiválasztott tárgyat az 'F1' ismételt lenyomásával üzemeltethetjük be. A bekészített eszköz a képernyő jobb felső sarkában látható. 'Enter'-rel használhatjuk. Ennyit az irányításról, jöjjön a végigjátszás.

GHL Championship games

Hány játékban dőljenek el a felsorolt címek

Start Season — egyénelmü

GM functions — lásd Coach functions, edzői feladatok

Scores/Standings — a bajnokság állása

Reset League — hogy ez mi lehet?...

Hat hirtelen ennyit sikerült összekaparni a **FACE OFF**-ról. Jaj még valami. A taktikák összeállításánál a pálya rajza alatt van egy nyíl. Ez a támadás irányát jelzi (a játékban harmadonként térfeicsere van) és mivel nem lehet változtatni, ha épp nem arra (tehát balra) támadunk, amerre a nyíl mutat, és az '1-4' gombok valamelyikével taktikát választunk, az embereink szívbaig nélkül megfordulnak, és nekiállnak rohanni a saját kapunk felé, és amilyen mázlink van, még be is lövik a korongot. Ezt meg lehet előzni egy — a nyíllíránnal ellentétes irányú — taktika megszerkesztésével. (Csak azután nehogy összekeverjük őket). Mivel a pénznek nincs szerepe a játékban (gyakorlatilag multimegagigamilliomosok vagyunk) van egy kissé macerás mód a győzelem elérésére: Egyenként megvesszük az összes csapatot, létszámát lecsökkenthetjük a minimálisra, megbozsevaljuk az egészet úgy, hogy a játékosok mind kapusok legyenek, továbbá 55 évesek, a lehető leggidábbak, és minél magasabbak (akkor könnyű őket levérni, meg bodicsekkel felrúgni). Ezután eladjuk a csapatot, majd ha játékra kerül a sor, beállítjuk, hogy csapatonként csak két ember játszhasson, a szabályokat ne figyeljék, és lehesse verekedni, aztán rajta. Legalább 20:0-ás győzelmet el lehet így érni. Azért fontos, hogy az ellenfél játékosait átállítsuk kapusra, mert ezeknél a program nem vesz figyelembe az esetlegesen lőtt gólok számát. Egy játékos, ha minél több gólt lőtt, vagy gólpasszot adott, észrevehetően annál jobban játszik. (Lásd RPG típusú karakterfejlesztgetés) Egy 55 éves veterán már mégsem úgy játszik, min egy 17 éves játékos. Egyébként a számítógép nem csinál nagy ügyet egy játékos korából: tőle egy jól játszó csatár akár 97 éves koráig is a csapatban maradhat, nem küldi nyugdíjba. (Hallod CoVboy, még mindig elmehetsz jégkorongozónak!) (**F*ck off hockey** — CoVboy)

• Tarman Gábor, Veszprém

1. RÉSZ:

Induljunk el jobbra. A harmadik képernyőn van egy mutáns és egy ajtó, ami nem működik rendesen. Menjünk vissza a kezdőképre, majd le. Vegyük fel a **HOLOCUBE**-t és használjuk. Főhősünk felismeri önmagát, majd a hologram elküld bennünket *fan*-hoz. Most már jó lesz az ajtó (mivel kivettük az érzékelőjéből a **HOLOCUBE**-t). Menjünk vissza az ajtóhoz, és intézzük el a mutánst. Ha sikerült, menjünk balra. Itt is van egy ellenfél, de szerencsére egy ajtó mögött. Tovább balra. Itt egy **PIERRE** (kő), vegyük fel. A fölönünk lévő érzékelőbe ugorva kinyitjuk. Intézzük el a fickót, hullájából egy **PILE**-t szerezhethetünk. A képernyő jobb alsó részén essünk le. Innen balra egy szakadék található, a szélén egy terminál áll. Ide kell a **PILE**, de előbb tőtsük fel. Jobbra a tűzet és a villámokat kikerülve jussunk el a liftig. A hívóba lépve lejjebb jön. Másszunk fel a visszatöltőhöz (**RECHARGE**). Itt lőtethetjük fel a **PILE**-t és a **BOUCLIER**-ünket, mely a pajzsunk lőtétét jelzi. A pajzsot, ha lehet mindig lőtűsük fel. Balra tovább, lőjük le kötőzköddől. Fel. A jobb oldalon lévő érzékelővel a liftet felküdhetjük, majd másszunk utána. Ezen a szinten a jobboldali viszont lehozza. Ha a liften állunk, és a tűzgombbal együtt felfeljük a kart, a lift felmegy, ha lehúzzuk, lemegy. Menjünk jobbra, itt egy sebesülttel akadunk össze. Beszélni úgy lehet valakivel, hogy megnyomjuk a tűzgombot amikor ott vagyunk. Az ürge egy teleportot emleget, hozzuk el neki. Ehhez először vissza kell mennünk a szakadékhöz és a most már működő **PILE**-lál be kell kapcsolnunk a hidat. Fussunk balra, és fel a lifttel. Ebben a szobában van egy lift, ami fejön ha belépünk az érzékelőbe, de vissza is megy, amint kilépünk

betölle. A megoldás bele kell hajtánunk a követ. Ehhez vegyünk kézbe, majd nyomjuk meg a **RETURN**-t, így a lift lenni marad, és lel tudjuk róla venni a teleportot. Vigyünk el a sebessültnék, aki ad érte egy **ID**-kártyát. A követ ki is szedhetjük az érzékelőből, a teleportos helyszínen. Itt van egy másik lift is, ezzel menjünk le. Láthatunk egy **SAVE** feliratu kapcsolót, ezzel **RAM**-ba menthetjük a pillanatnyi állást. Ha most lefelé megyünk, láthatjuk hogy az egyik ajtó valami kártyát kér: nosza rakjuk bele. Még ne menjünk arra, hanem föl és jobbra, majd le. Itt két mutáns van. Ezeket ki lehet úgy cselezni, hogy fegyver nélkül lemásznak és akkor vesszük csak elő, amikor már lent vagyunk. Így az egyik lelővi a másikat, mi pedig lelőjük a testvérgyilkost. Tovább jobbra, itt a kapcsolóval ki lehet iktatni a tüzet. Jobbra találunk két követ és száz creditet. Lőjük le a mutánst és vegyünk fel a dolgokat. A következő képernyőn ismét gazdagabbak leszünk 50 credittel és egy **CLE**-vel (kulcs). Jobbra találunk egy ellenfelet és 500 creditet. Gyilkolás után vegyünk fel a pénzt, de vigyázzunk, hogy nehogy beletépjünk az érzékelőbe, mert bekapcsolja az előző pályán lévő tüzelőszerkezetet. Mehetünk vissza a kártyás ajtóhoz. Lejjebb az előzőekben megismert módon ölhetjük meg a két mutánst, csak most nekünk nem lesz semmi gondunk. Menjünk kétszer jobbra, beszéljünk az öreggel, aki elad nekünk egy **ANTI-G SYSTEM**-et. Adjuk oda neki a hitelkártyát. Megjelenik egy nyíl a szakadék felett, de aki akar, tölthet még egyet a jobbra lévő töltőállomáson, aki nem, az ugorjon bátran le. Következik a második rész...

2. RÉSZ:

Mostantól egy kicsit rövidebbre fogjuk. Induljunk el jobbra, lent találunk egy **RECHARGE**-t, majd föl. Itt kell először alkatmazni az automata ugrást. A játék folyamán még többször lesz ilyen, nem írjuk le külön. Balra, fel, lőjük le az ellenfelet, majd beszéljük *lan*-nal. Üljünk be a székbe, ahol sok minden kiderül. Ismételt kérdésére *lan* elmondja, hogy jutathunk le a földre: részt kell vennünk a **DEATH TOWER SHOW**-n. Ad nekünk egy karperecet melyet pajzsként használhatunk lővés ellen. Jobb, le, miután végeztünk a mutánssal, vegyünk fel a biztosítékot mellőle, és rakjuk be a főtöltünk lévő lőtávóba, majd hívjuk le azt. Menjünk vele fel, balra, beszéljünk a portással, aki ad nekünk egy lérképet **NEW WASHINGTON**-ról. Le, szálljunk be a metróba és szálljunk ki Amerikában. Háromszor fel, balra beszéljünk bárossal. Megtudhatjuk, hogy az Irahamisító Jack jobbra található. Menjünk oda, beszéljünk vele is. 1500 creditért csinál nekünk hamis iratokat. Megkérdezzük, hogy tegyünk szert ekkora összegre: a válasz: munkával. Ehhez el kell mennünk Európába, a **JDB CENTER**-be. Miután kiszáittunk a metróból, menjünk fel ameddig tudunk, azután kétszer balra, és beszéljünk a titkár-nóvel. Ahhoz, hogy munkát tudjunk vállalni, kell egy munkavállalási engedélyre (**CARTE DE TRAVAIL**, vagy mlafranc), amit Afrikában szerezhethünk meg. Menjünk oda, kétszer fel balra. Beszéd a földszinten lévő nővel, fel, beszéd az emeleti ügyintézővel, majd a kormányzóval is, aki elkéri az **ID**-kártyánkat. Adjuk oda neki és már is megvan az engedély. Vissza Európába, a titkárnő utáni szobába megtekinthetjük a legközelebbi munkánkat, ami jelen esetben egy csomag elszállítása az Ázsiai **TITAN TRAVEL**-től az Afrikaihoz. A munkavállalási engedélyt a terminálba helyezve a munka a miénk. Ha elvégeztük, vissza ugyanide, és nézzük meg a következő küldetést, majd vállaljuk el. Most egy **V.I.P.**-t kell elkísérnünk a mutánsoktól hemzsező Afrika **AREA 02**-ben. Minden liftet fel kell neki vinni, mert nem olyan sportos mint mi. Az itt található tejmagasságban lebegő elektronikus gömböket csak állva tudjuk kilőni. Ha elvezettük a szektor végébe, és nincs előlve a pisztoly, visszateleportálódunk a terminálszobába, ahol a legújabb küldetés vár. Itt két elszabadult kiborgot kell megsemmisítenünk. Ehhez kapunk egy tényképet a robótól, amit mutassunk meg az odakint sétáló őrnék. Ő elmondja, hogy érdeklődünk a bárban (Amerika). Itt beszéljünk az iszogató emberrel, majd menjünk vissza az **AREA 01**-szintjére, és beszéljünk a rendőrrel. Vissza a bárba és tovább. Itt meg kell védenünk az előbb lagगतott embert, egy

mutánstól. Beszéljünk vele megint és ismét le az **AREA 01**-hez, és lőjük le a rendőrt. Vegyünk fel a **CLE**-t, és menjünk vissza a bár utáni szobába, majd nyissuk meg a lejáratot. Odafele már csak ki kell itanunk a két kiborgot, és megint visszateleportálódunk. A következő az lesz, hogy egy reaktor-számtógépet helyrehozzunk, bizonyos idő alatt. Ez az idő mintegy két perc, rendesen mérve. Kapunk egy mágneskártya-szerűséget, amit be kell helyeznünk a terminálba. Álljunk a teleport alá, és a reaktorban jelenünk meg. Itt csak egy út van és rengeteg akadály. Ezeket leküzdve a reaktor jobb oldalába rakjuk a kártyát és a küldetés teljesítve. És jön az utolsó, amikor az a feladatunk, hogy az **AREA 03**-at megtisztítsuk a megszálló mutánsoktól. Ez elég nehéz feladat, robbanó bombák, és mindenfélék állják utunkat. A végén a teleport megint visszavisz, és — Im-már a megfelelő kredittel rendelkezve — flzessünk Jack-nek, akitől megkapjuk a hamis papirokat.

3. RÉSZ:

A **DEATH TOWER SHOW** egy több szintes torony, ami körbe-körbe megy, és robotok meg bombák állják utunkat. Az ajtókat kinyitva haladtunk az utolsó szint felé, közöttük lifttel közlekedve. Ez nem olyan nehéz, ezért nem foglalkozunk vele részletesen...

4. RÉSZ:

Menjünk le a lifttel, és beszéljünk a nővel, aki elkéri tőlünk a papírokat. Adjuk oda neki a hamis **ID**-kártyát, mire kinyílik az ajtó. A következő képernyőn álljunk fel a liftre és indítsuk el. Miközben felfelé megy, vegyünk elő a pisztolyt és lőjük le a rendőrt. Tovább balra, itt is gyilkoljunk, majd le. Miután elintéztük a kis elektromos gömböt és a harmadik rendőrt, menjünk az eggyel felettünk lévő szintre. Itt találunk egy **RECHARGE**-t. Utána vissza majd jobbra. Itt tovább jobbra. Lőjük le a jól ismert párosítást — egy gömb és egy rendőr — majd tovább. Hívjuk a taxit és szálljunk be. Miután kiszáittunk a taxiból, menthetünk egyet. Másszunk fel a második platformra, és futásból ugorjunk a végéből. Ha jól csináltuk, elkapjuk a következő helyszínen lévő szint szélét. Ezt megint el kell játszsanunk. Ha sikerült vegyünk elő a fegyvert és lőjük szét az üvegajtót. Menjünk be, hívjuk fel a liftet és menjünk le vele. Lőjük szét az androidot és másszunk fel a háttérnek tűnő csillárra. Ugorjunk át balra, vegyünk fel a **CLE**-t, és menjünk jobbra. A következő képernyőn ismét küzdenünk kell, azután mehetünk. Látjuk, hogy ide kell a **CLE**. Nyissuk ki az ajtót, de még ne menjünk át rajta a tűz miatt. Fel a lifttel, majd guggoljunk le és így guruljunk át balra. Miután kiértünk az érzékelőből, fel a lifttel, és ha akarjuk, újratölthetjük pajzsunkat. Most fel a másik lifttel, pisztoly elő, és gurulás. Lőjük bele a robot csápjába, majd guruljunk vissza gyorsan, mert felrobban és elmehet egy pajzsunk. Miután a robot megsemmisült, állítsuk át a kapcsolót, és máris mehetünk tovább. Lent van egy csillár, erre fel kell másznunk. Lent szálljunk ki a liftből és fel. Itt még ne menjünk jobbra, hanem még egy szintet fel. Ugorjuk át a kis robbanót, majd le. Itt menjünk be a földön heverő **CLE**-et. Most le fog csukódni az ajtó, és ki kell itanunk két gömböt. Miután sikerült, ki a jobb oldali ajtón, és fel. Itt állítsuk át a kapcsolót, mire föltrecsúszik egy falrész. Utána vissza oda, ahova a lift le tett bennünket, és jobbra. Itt van az ajtó, de mögötte egy láng, amit eggyel feljebb kell kikapcsolnunk. Miután ez is sikerült, menjünk fel a lifttel. Jobbra, és miután leestünk, ismét jobbra. Menjünk fel a csapóajtó szintjére, és fussunk a lenyíló padló felé. Amikor még csak épphogy rátettük a lábunkat, máris forduljunk vissza. Így sikerült a középső szinten megállni, ahol tölthetünk, menthetünk és kikapcsolhatjuk a lángot. Utána menjünk le a lifttel, és balra. Itt hűvódzkodjunk fel és vigyázzunk, nehogy beletépjünk a bal oldali érzékelőbe. Másszunk fel, nyissuk ki az ajtót és vegyünk fel a **CLE**-t. Vissza a lifttel és nyissuk ki az ajtót a **CLE**-vel. Menjünk át rajta, de előtte azt ajánlom, mentsünk egyet. Balra, és miután lelőttük a gömböt, egyet fel. Itt egy igen nehéz rész következik. Amint átugorjuk a földön heverő bombát, egy

táng jelenik meg mögöttünk és elindul utánunk. Miközben menekülünk, egy tűzekkel teli gödröt kell átugranunk és egy bombát kikerülnünk. Miután ez megvan, te kell lőnünk egy gómbot és tovább — de gurulva, mert csak így férünk el. Jón az ötödik rész...

5. RÉSZ:

Egy megbeszélésnek lehetünk túl- és szemtanúi, majd miután meglatzt a rácsot rögzítő csavar, és leestünk, észrevesszünk s börtönbe zárnak, ahol elvesztjük a pisztolyunkat. Fussunk jobbra, itt megtaláljuk a fegyvert. Vegyük fel és intézzük el a harcias androidot. Memthetünk is, ha akarunk. A másik képernyőn heverő CLE-vel kinyithatjuk a jobbra az innenső ajtót. A túlotdalt egy kapcsolóval tehetjük szabaddá. Másszunk fel, és a következő képernyőn egy itt ott felvillanó tüzet kell kikerülnünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy pont akkor mászunk fel, amikor az eltűnt. Ez sem egyszerű, de harmadszorra már biztosan menni fog. Miután megvan, menjünk jobbra és essünk le. Töltsük fel pajzsunkat, és másszunk fel. Amikor a felső emeleten sétáló android éppen kikapcsolja a tüzet, guruljunk le és lőjük ki az ellentételet. Itt felvehetjük a Teleport két derabját. Ez úgy működik, hogy kézbe vesszük a Fehérét, és eldobjuk valahova. Miután használtuk a másikat, a teleportál mindet oda, ahol a Fehér leasett. Pisztollyal a kezben ez nem megy. Másszunk fel, intézzük el a felső kiborgot is és vegyük fel a CLE-t. Menjünk vissza az ugráló tűzhöz, és használjuk a teleportot. Csak így juthatunk vissza. A jobbra lévő képernyőn ismét fel kell vennünk a teleport egyik részét és használnunk (itt jegyezném meg, hogy mindig vegyük fel az eldobott alkatrészt). Lőjük le a gómbot, és menjünk balra, majd le. Itt találkozunk az első alakváltóval, úgy harcolnak, hogy összeállnak egy masszává, és felénk — slattyognak, majd felállnak és elkezdik dobálni a lövedékeket. Csak akkor lehet őket kilőni, amikor emberszabásúak. Jó csel ellenük, ha leguggolunk és ide-oda gurulva kilőjük őket. Miután az elsővel végeztünk, menjünk balra. Itt is lesz egy ilyen fickó, őt is intézzük el. Ezentúl nem fogom mindig leírni, hogy mindent fel kell venni, amit csak tudunk. Balra egy elég nehéz rész következik ismét. Essünk bele az első lyukba, várjuk meg míg elmegy felettünk a tűz és azonnal másszunk ki. Lőjük ki a gómbot, ugráljunk végig és a végén másszunk fel. Ereszkedjünk le, és álljunk be a fentről lenyúló bigyóba, ami a teleportál bennünket az elekváltók bolygója.

6. RÉSZ:

Induljunk el jobbra, lőjük ki a fickót, fel és ismét jobbra. Megint tüzeljünk, lent nyissuk ki az ajtót, ami a lifthez vezet, és ha elmegyünk még egyszer jobbra és átgurulunk a következő képre, tölthetünk egyet. Vissza a lifthez és le. Itt ismét le, de nehogy beleálljunk a tüzelőszerszeregbe! Egyet feljebb ismét ki kell lőnünk egy alakváltót, tőle nem messze hever egy kő. Balra, itt a következőt kell tennünk, ha azt akarjuk, hogy az egér is a miénk legyen és a kő is megmeradjon: dobjuk el itt a teleportot, guruljunk be és teleportáljunk vissza. Dobjuk el a teleportot az ajtón és másszunk fel az egérért. Megint használjuk a teleportot. Másszunk fel, nyissuk ki a lejárót, és a túlotdalt ajtót, majd másszunk le. Lőjük bele az ajtóba, mire kinyílik. Amint a kapcsolót átállítjuk, megjelenik egy alakváltó és megöli az ajtó mögötti szerencsétlent. Miután ezt megbosszultuk, menjünk a sebesülthöz, aki élete utolsó szikráját átad nekünk egy atomtöltetel. Tovább balra, ahol találunk egy naplószerűséget. Fel és le a lifttel. Itt állítsuk át a kapcsolót, és másszunk le. Miután kilőttük a jobboldali figurát, töltsünk, és automatán ugorjunk fel a középen lebegő gömbhöz, aki felhívja a liftet. Menjünk le, lőjük ki az alakváltót és tovább le. Itt egy házörzövel kell megküzdenünk, majd balra. Átgurulván a következő képre, kinyitjuk az ajtót és ismét tűzharc. Utána felvehetünk egy CLE-t, és szaladjunk neki a falnak, így kiteleportálódunk, mehetünk vissza a lifthez és Innen jobbra. Nyissuk ki az ajtót ahol megkapjuk a következő pályakódot...

7. UTOLSÓ RÉSZ:

Ez a rész nem annyira bonyolult. Ugorjunk fel automatikusan a liftre, fel, gyilkol, azután megint fel. Itt lesz két bomba, ezeket a teleport segítségével kikerülhetjük, majd jobbra és ismét fel. Itt ne küldjük le a liftet, inkább áldozzunk fel egy pajzsot, és haladjunk balra, és tovább. Le a lifttel és máris az első töltőnél találjuk magunkat. Itt szerintem dobjuk el a teleportot, és menjünk az alakváltóhoz. Itt valószínűleg többször lemegy a pajzsunk, tehát vissza kell teleportálnunk a töltőhöz. Most mindenki jusson el addig a lifthez, amikor egy movie rész mutatja, hogy lemegyünk vele. Itt jobbra megtaláljuk az anyaszörnyet (a'la ALIEN) Ki kell lőnünk az újszülött alakváltókat és amikor szabed az út, magát a szörnyet is, először balról, majd jobbról többször egymás után. Miután ezzel végeztünk, javaslom, menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, ami pár képernyővel jobbra van ettől a helyszíntől, ahol a HALL kódot megkaptuk. Dobjuk el a teleportot, és menjünk vissza az anyaszörny teteméhez. Tovább jobbra, fel, gyilkol, azután le, majd jobbra. Itt van két alakváltó, ezeket kiirtva tovább jobbra. Nyugodtan fussunk át a tűzön, nem halunk meg. Itt a padló végén le kell raknunk az atomtöltetet, és át kell állítanunk a kapcsolót, ami leviszi a liftet a bolygó szívébe. Nekünk pár perc alatt ki kell jutnunk. Teleportáljunk az ajtóhoz, ami mostmár nyitva lesz és menjünk be. Fel a lifttel és máris láthatjuk az endsequence-t. Ennyi...

A kezelés:

mozgás: Joy vagy nyilak; **tüzelés:** jobb shift vagy fire
fegyver kézbevétele: Space; **tárgy használata:** Enter
Restert: SHIFT + ENTER + SPACE + F1
ugrás helyből: lüz + fel; **tárgy felvétele:** le + fire
Inventory: F1; **Negyítés:** F8
Dupla negyítés: F9; **Kilépés negyítésből:** F10
Futás: fire + jobbra; **vetődés:** le + irány

- Felkapaszkodni egy felsőbb szintre a Joy folyamatos felfelé húzásával lehet.
- Fegyverrel nem lehet futni, ugrani, viszont vetődni lehet vele (le majd 2x irány)
- Tárgyat úgy kell használni, hogy odaállunk az elé, amin használni akarjuk, majd 'Enter'.
- Nekifutásból ugrásnál kb. egy lépéssel előbb húzzuk fel a kart!
- Van néhány helyen olyan fotocellás kapcsoló, amik egy ajtót nyitnak, vagy egy liftet hívnak. Ezeket arról ismerjük fel, hogy elkezdzenek villogni és pütyögni ha a két érzékelő közé állunk.

Inventory:

A tárgyak között a nyilakkal vagy a joystickkal tudunk váltani. A felfelé mutató sárga nyíl azt jelenti, hogy a kar lehúzásával megnézhetjük a többi nálunk lévő tárgyat is. A kézbevétele úgy történik, hogy a „kurzor”-t a választott dombra visszük és 'F1'-et nyomunk. A tárgy reája megjelenik a kép jobb felső sarkában, egy kék körben. A program minden felvevendő, illetve berendezést (amelyek szükségessé a megoldáshoz) kijelez a kép tetején.

Végül a pályakódok:

Amigára:

Level 1. —; Level 2. LOUP; Level 3. CINE;
 Level 4. GOOD; Level 5. SPIZ; Level 6. BIOS
 Level 7. HALL

PC-re:

Level 1 (Jungle) — JAGUAR/BANTHA/TOHOLD; Level 2 (New Washington) — COMBEL/SHIVA/PICOLO; Level 3 (Death Tower) — ANTIC/KASYK/FUGU; Level 4 (Earth) — NOLAN/SARLAC/CAPSUL; Level 5 (In the Cell) — ARTHUR/MAENOC/ZZAP; Level 6 (Alien Planet) — SHIRYU/SULUST/MANIC; Level 7 (Alien Planet Again) — RENDER/NEPTUN/NO WAY, Extra password: BELUGA, érdemes kipróbálni...

- Ségli Zsolt, Lövő
- MARDAM (Kiss Márton), Budapest

GOBLIINS (Amiga, PC)



Elküldöm a *Gobliins* leírását, mert szerintem egy csúcs játék. Csak a pályák leírását mondom el tömör adatokban. A játéknak csak a vörös és a szürke árnyalatai vannak, de azok nagyon jól kidolgozva. A hanghatások... hát lehetne jobb is, de humoros.

A játékban három emberkét irányítunk:

- varázsló (amikor varázsol extázisba esik)
- boxoló (mint a neve is mutatja, boxol, ezenkívül még mászik is)
- felvevő (felveszi a dolgokat, használja)

A játék egérvezérelt:

- bal gomb** — végrehajtja az aktuális parancsot
- jobb gomb** — válogat a cselekvések között
- megy** — kis nyíl
- használ** — kéz (ókólbe szorítva)
- felvesz** — kéz (ujjak lefelé állnak)
- középső gomb** — menüt ad ki:
 - cancel** — elhagyjuk a menüt
 - load** — betöltés kód alapján
 - exit** — kilépés a játékból

1. pálya:

Boxoljuk meg a kőkaput, majd a leesett szarvat fűjassuk meg a felvevő emberkével; a leesett ágat varázsoljuk meg, lesz belőle egy csákány (**Pickaxe**), vegyük fel

2. pálya:

Varázsoljuk meg az almákat (kivéve a bal szélsőt), majd boxoljuk meg; a felvevővel pedig rakjunk két almát a lyukba (a két falap közé). Menjünk vissza, és vegyük fel a csákányt, bányásszuk ki a fel-felcsillanó gyémántot (természetesen vegyük fel).

3. pálya:

Boxoljuk meg az ajtót.

4. pálya:

Varázsoljuk meg az ajtó felőli növényt, majd vegyük fel a **POT 1**-et (amelyikből egy légy jön ki) és etessük meg vele a másik növényt. Most már felmászhatsz a boxolós barátunkkal, és boxoljuk meg a könyvet; ezen fel tud jönni a felvevő, aki magával hozza a gyémántot. Rakjuk a mágus kezébe.

5. pálya:

Varázsoljuk meg az ugrató ósapa előtt a görbe kilógó (a földből lóg ki és nem kell rosszra gondolni) növényt, majd azon felmásztatva a boxkirályt, boxoljuk meg a jobb sze-

mét a szobornak. Vigyük rá a felvevőt; a varázslóval varázsoljuk meg a hangvilla szerű valamit az állított koporsón, majd vigyük rá őt is a nyelvre. Boxoljuk meg a szemet ismét, és várjuk a hatást (elmenekül az ósapa a koporsókótól megljedve, és hátrahagy egy gombát); csak neki kell menni a gombának, hogy felvegyük (ez az egyik ellenszer a királyunk betegségére).

6. pálya:

Másszunk fel az egyszemű pók kötélén, és húzzuk meg a mellette lévő kötelet (természetesen a boxolóssal); vegyük fel a pisztolyt és használjuk a kétszemű pók alatt, majd a párnát tegyük az alá a pók alá, amelyiken az előbb felmásztunk, varázsoljuk meg ezt a pókot és vegyük fel azt az üveget, amelyet a varázslat hatására szült (neki kell menni). A nagy pók alatt is használjuk a pisztolyt.

7. pálya:

Varázsoljuk meg a fán lévő zacskót, és a varázslót vigyük a fa lüldalára (ahhoz a felhőhöz, amelyik esőt ad), a boxolót a madárijesztőhöz, a felvevőt pedig a felszántott földre (miután felvette a zacskót (na nem azt), használjuk a zacskót (ejnye, piszkos fantáziájuk). A varázslóval biztosítsuk az égi áldást, a boxolóssal pedig ijesszük el a madarakat, majd még egy égi áldást. Ekkor kinő egy növény, aminek ha nekimegyünk, a mágus jelenik meg. A felvevő barátunkat vigyük oda, és ő magától odaadja az eddig talált ellenszereket.

8. pálya:

Varázsoljuk meg a csontot és a csontot is, amit adott nekünk, a furulyával bűvöljük meg a kigyót és másztassuk fel a boxolót, aki miután felmászott, vigyük a koponya jobb feléhez (a kőakáshoz). Állítsuk valamelyik figurát a kőakás alatti deszkára, majd tegyük meg ugyanezt a másikkal is.

9. pálya:

Vegyük fel a combot a krokít kikerülve

10. pálya:

A húst használjuk az első odúnál, majd varázsoljuk meg a három levelű ágat, és vigyük rá a varázslót. A boxolóval rántsuk meg a felógót (kinek mi a felógó — én az ágra gondoltam); miután a varázsló felrepült varázstassuk meg a dugót. A felvevőt is repütsük fel, miután felvette a szélsákot; dugasztassuk be a fa tetején lévő egyik lyukat, álljunk oda a kezünkben a szélsákkal a nyitott lyukhoz. A boxolóval boxoljuk meg az alul néha megjelenő madarat, főnt pedig próbáljuk meg elkapni.

11. pálya:

Engedjük el az előbb fogott madarat a krokodil előtt, majd varázsoljuk meg, kopogtassunk be az oldalsó ajtón.

12. pálya:

Vegyük fel a tollat és csiklandozzuk meg a csonti lábát, erre ő ad egy kulcsot, amit még nem vehetünk fel. Adjuk neki a monitor jobb szélén látható 'pálcás gömböt'. Most elvehetjük a kulcsot, melyet rögtön oda is adunk a ketrecből néha kinyúló kéznek. A kéz kinyitja a zárat és előugrik egy majomszerű valami. A tollat varázsoljuk meg és lesz belőle egy légycsapó; légycsapónk már van, de a légy is megérkezik nemsokára, bátran csapjunk le, és varázsoljuk meg. A pikádót dobjuk a képen lévő mágus szemé közé, előkerül a királyunk viaszfigurája. A pálya teljesítéséhez kell még az elixir nevű dolog is.

13. pálya:

Varázsoljuk meg azt a gyökeret, amely alól kilátszik egy kis pocók, vegyük fel a madácsológatót (**Bird Call**), és a

tojások mellett használjuk. Eredménye egy madár ráül a tojásokra, egy kis idő múlva elszáll (mint a MALEV) és kiugrik egy tojás, melynek lábai vannak. Boxoljuk, majd varázsoljuk meg. A varázslóval óvatosan közelítsük meg a dudát és varázsoljuk arrébb. A felhevővel vegyük fel az elixirt, majd a kőkapu szélénél használjuk (még egy ideig a mi szemünk elől is eltűnik, de ettől függetlenül még akármit csinálhat). A répát vegyük fel és rakjuk a gödör elé, majd varázsoljuk meg a kis állatot, és amíg a mágus kukkol, addig a boxoló nyugodtan átjőhet.

14. pálya:

Vegyük fel a botot, varázsoljuk meg a nagy kő előtt kicsi lapos követ (lépcső lesz belőle), és illesszük bele a botot a jobb oldalon lévő apró lyukba (alig lehet látni). A kannával locsoljuk meg a növényeket, majd varázsoljuk meg őket; amelyiken a kulcs van, azt boxoljuk meg és illesszük bele abba, amelyiknek kulcslyuke van.

15. pálya:

Vegyük fel a gyufát, boxoljuk meg az ágyút és az ágyúgolyókat is. Töltsük be az ágyút, majd boxoljuk meg ismét. Meggyújtás után egy répa lesz az eredmény, amelyet szintén be kell rakni az ágyúba, az ágyút pedig vízszintesen kell állítani. Gyűjtsuk meg, és töltsük be megint, mint az első alkalommal (ugyanúgy is álljon). Az eredmény megint egy répa, emiatt ha megvarázsolunk, hangszóro lesz belőle. Gyűjtsuk meg a kondér alatt a tüzet, és amikor felébred az eddig szunyókáló manó, használjuk rajta a hangszórót (Ear Trumpet), jutalmunk egy kongutó lesz, melyet ha használunk a kongon megjelenik egy inga (természetesen a miénk lesz).

16. pálya:

Rakjuk a kis kerek követ a X középre, majd varázsoljuk meg kétszer, következő varázslat áldozata a legkisebb pálmafa lesz. Az átalakult pálmafát boxoljuk meg, és a kép közepén kezdjük el a bányászatot (5x).

17. pálya:

Boxoljuk meg a larakást, majd a kiesett fadarabbal hatástalanítsuk a csapdát; varázsoljuk meg a sárkány előtt lévő zacskót (de óvatosan, mert ha sokáig a sárkány előtt vagyunk, lefűj egy adag tüzesített golyóval), és a botot (Log). Szórjuk el a magokat a legfelső szinten, majd a megjelenő lábat tűjük le a deóval. Miután elszállt a szag, vegyük fel, és rakjuk le a sárkányhoz plasztikai műtetre, az így elkészült süttet adjuk oda a kockás lapnak. Most már felvehetjük a kardot (Dagger), és ezt is rakjuk a sárkány elé, miután meggyújtotta vegyük fel.

18. pálya:

Gyűjtsuk meg a szobor mellénél (fiú szobor) lévő lyukat, majd a felhevővel menjünk a jobb kezére. Erre ő elégetti a király szobrát, és egy kulcsot ad helyette, ezt a kulcsot tegyük a bal fülébe, és sorban állítsunk mindenkit a jobb kezére.

19. pálya:

Neveztessük meg az Ilnokot a bohóccal (False Nose), majd a szappannal (Soap) végül pedig a banánkötegből leboxolt banánnal. A könyvet, amit adott, vegyük fel és varázsoljuk meg a vas kaput (nem egybe).

20. pálya:

Varázsoljuk meg a kiálló kis pöcköt, majd boxoljuk meg. Miután a létra leereszkedett, varázsoljuk meg a földugót; a könyvet olvassuk fel a fül mellett, és vegyük fel a tálat (Bowl). Rakjuk a szemé alá, majd ismét olvassunk fel a könyvből. A pálya elején (ahol bejöttünk), van egy kis bástya, itt kiállít egy pont, vegyük fel (egy hálnak kell lennie), rakjuk oda, ahol a tal volt, és a kijött remélet öntözük meg a talban lévő könnyecseppekkel, lesz belőle egy csúzl (Katapult).

Még van hátra két pálya, de azt már könnyű végigcsinálni. Alapjában véve egy jó játék. Már elkészült a második része is. Kellemes szórakozást!

◆ Stomfal Zoltán, Kecskemét

GOLD OF THE AMERICAS (PC)

A program az európai telepések nehézségeit vetíti elénk kedvenc PC-nken, remek megvalósításban, még ha csak hercules monitorunk van is. A játékot négy személy játszhatja. Ha egyedül vagyunk, a többi játékos a gép. Hát akkor kezdjük:

FILE MENÜ

Ez azt hiszem mindenkinek világos, tölteni, menteni, újraindítani, kezdeni és kilépni lehet ezzel a menüvel.

SET OPTIONS

NEW WORD / RANDOM-HISTORY

Az új világon a játékosról független államok megjelenése véletlenszerű vagy a történelemhez hű legyen.

EUROPE / RANDOM-HISTORY

A gép hódítói véletlenszerűen vagy a történelemhez hasonlóan kezdjék el elfoglalni Amerikát.

SOUND / ON-OFF

Aki ezt nem tudja, ássa el magát (esetleg próbálja ki):

SET PLAYERS

Négy állam közül választhatunk (Spain, Portugal, France, England). Ezek lehetnek emberek (HUMAN), kezdő, normál vagy haladó szintűek. Aki először játszik, annak a Spanyolt ajánlom.

A játékot mindig az 'ESC' gombbal tudjuk továbbléptetni, az irányítás egerrel egyértelmű.

Ha elindítottuk, rögtön kapunk egy táblázatot a kör számáról, országunk nevééről, kivel háborúzunk, kivel vagyunk szövetségben, hány településünk van, hányat akartunk létrehozni, és hogy mennyi pénzünk van.

ACQUISITIONS

Továbblépés után a vásárlási menüben találjuk magunkat:

HADSEREG-TELEPES-KERESKEDŐ- CSATAHAJÓ-KALÓZ-RABSZOLGA

Az utolsó a felfedező és a hadvezér, ezt nem lehet venni. Kalózt csak egy idő után, rabszolgát csak akkor, ha egy helyen elfogyott az étlakosság. Minden egység 500 arany. A többi egység vásárlási lehetősége automatikusan csökken, ha veszünk valamit.

TRASURY: A segédünk ebből vesz el a kőtnbozó kladásainkra pénz. Ha ez nem elég neki, ekkor SECRET FUNDS nevű ládánkba akar kérni. Ha nem adunk neki, durcásan elmegy.

HÓDÍTÁS

TELEPES-HADSEREG-RABSZOLGA:

A térképen több gombbal lehet mozogni, mindenki keressen meg a neki szimpatikusait. A már felfedezett helyekre (más színű) telepéseket lehet küldeni, akiket nagy étlakosság esetén érdemes egy-két hadsereget támogatni. A módszer könnyen kitenulható, nem érdemes magyarázni. Ha egy telepést elküldtünk, akkor nem biztos, hogy le is telepedik, lehet hogy az étlakosság kinyírja. Ha a település megépült (következő kör elejére), látható mellette egy adag zászlócska. Ez a helyőrség erősségét jelzi. Ha már kevés van, akkor küldjünk oda egy csapatot. Ez növeli a település fennmaradási esélyét a különféle behatások ellen. Egy idő után kipusztul az étlakosság, akkor lehet rabszolgákat küldeni. A gép a települések fejlettségét I-V-ig sorolja be.

KERESKEDŐ-CSATAHAJÓ-KALÓZ

Valamelyikre rávne a kurzort, a jobb alsó ablakban megjelenik a tenger neve, az ott állomásozó hajók és felségjelük. A tengerek között a 'TAB'-bal tudunk váltogatni. Hajót lerakni az 'ENTER'-rel lehet, visszavenni pedig a '-' jellel tudjuk.

- **KERESKEDEŐ:** Kereskedik és pénzt hoz.
- **CSATAHAJÓ:** Irja az ellenséges hajókat (kalózt is).
- **KALÓZ:** A kereskedőket küldi a tenger mélyére, és pénzt is hoz a zsákmánytól függően.

Kalózt olyan helyen érdemes üzemeltetni, ahol nincs ellenséges csatahajó, ellenben előfordulhat, hogy ő is megy a leinott kereskedő után.

FELFEOEZÉS-CSATA:

- Ha a megnyitót tiszta, fel nem fedezett mezőre léptetjük, és megnyomjuk az 'ENTER'-t, azt a következő körre felfedezik több kevesebb sikerrel. Ha szerencsénk van, alkalmas a hely a letelepedésre.
- Ha a nagyító ellenséges településen van és 'ENTER'-t nyomunk az iránytűn, akkor azt megtámadjuk. Ezután a kalonára vne a kurzort, beállíthatjuk, hogy mennyi

katonával támadjunk. A támadás eredményéről a következő kör elején kapunk infót.

COLONY MANAGMENT

Itt beállíthatjuk a település fizettségét. Ha sok aranyrúd, bumedli és szántóföld van, akkor adjuk a legmagasabbat, ha kevés, akkor a legkevesebbet. Ha rosszul hajáraztuk meg, akkor vagy fellázadnak, vagy nem fog pénzt hozni a település.

ÉRTÉKELES

Minden kör elején jelentést kapunk a kereskedők és a faluk által hozott pénzről, a hajók állapotáról, háborúinkról, falu pusztulásáról, felfedezésről, fizetés menékeréről, majd a segédünk lenyúlólunk X összegét.

A játék vége felé megjelenik az USA és több kisebb állam az előre beállított paraméterek szerint. A játékok az nyeri, akinek az összes hely betelepülése után több pénze és faluja van.

Összességében szépen kivitelezett program, a stílus kedvelőinek biztos, hogy jó szórakozást fog nyújtani.

• Rátkai Péter, Budapest

HIGH FRONTIER (C64)

1 fős-össz játék, amely a kelet-nyugati atomjátékot dolgozza fel 'gyönyörű' grafikával. Cél a galád ellentét totális kiirtása, 16 éven felülieknek ajánlott!

Főmenü

- amerikai vezér típusa
- szovjet vezér típusa
- játék nehézség

- **AKCIÓ!** Ezen a ponton belül

Play — 'stratégiai' játék

Load — Na vajon?

Orbit Shit'em up — Az egyes fegyvertípusok kipróbálása

A játék

Az alsó ikonsorral lehet irányítani. Ha valamelyik fölött megjelenik egy sárga csik, oda kell klikkelni. Az ikonok balról jobbra:

Telefon — Figyelmeztetések íródnak ki. Ha az elnök megadja a jtkos kódot, BIZTOS, hogy 1-2 kör múlva kitör a világhátság.

Föld — Ha valamely ikon fölött megjelenik sárga csik, de mi nem akarunk foglalkozni vele, a Földre klikkelve megy tovább a játék.

I PLAY 3D TENNIS (C64)

Ez a program 1992. végén készült el és a *Simulmondo* cég munkásságát fémjelzi. Rögtön az elején választhatunk, hogy a program olasz vagy angol nyelven fusson. Ezután jön a főmenü. Itt négy opció közül választhatunk:

ATP TOUR: ATP tornák játszása, melyen 32 induló van és az első húsz játékos, a nagyjúk, nem indulnak.

GRAND SLAM: Mesterek tornáját játszhatjuk, melyen 128 induló van. Itt már indulnak a nagyk.

SINGLE TOURNAMENT: Bármelyik tornát játszhatjuk. A tornától függően az indulók.

SINGLE MATCH: Csak egy meccset játszhatunk, két játékos egymás ellen.

Az első három torna nagyjából megegyezik csak a **SINGLE TOURNAMENT**-nél nincs **ATP RANKING**.

Először az első hármat mondunk el, majd utána a **SINGLE MATCH**-et. Tűzgomb megnyomása után újabb menü van.

NEW TOUR: Új torna kezdése.

LOAD: Kimentett állás betöltése.

SAVE: Játékállás kimentése.

CONTINUE: A játék folytatása.

EXIT: Vissza a főmenühöz.

Pajzs — Információ a meglévő fegyverekről.

'Zsebszámológép' — Költségvetés elosztása a 6 fős fegyvernem között. Ha a fegyver nem kipipálódott, ki van fejlesztve. Lehelőség szerint az adott fegyvernél a kis fehér vonalig 'töltsük' az embert és a pénzt!

Fényképezőgép — Na vajon...

Határfaj — Mini a fényképezőgéphez, ennek sincs sok haszna.

A legbiztosabb a nyereség, ha a költségvetéssel úgy bántunk ('zsebszámológép'), hogy minden fegyver kifejlesztése után gyártunk belőlük (ha megjelenik a pipa, töltsük fel még egyszer emberrel és pénzzel, a következő körben a pipa helyett rakéta jelenik meg).

Amikor megtámadnak a szovjetek, egy idő után eltűnik a telefon, és egy gomb jelenik meg a helyén. Klikk oda és tűz! Ezzel beindul az amerikai ellencsapás. A játékok az nyeri meg, akinek több becsapódott atombombája van.

• Széplaki András, Oebrecen

Új torna kezdésekor öt férfi közül választhatunk, majd **CONTINUE**-vel léphetünk tovább. Ezután két torna közül kell választani, hogy melyiken akarunk részt venni, majd megtudhatunk néhány dolgot a tornával kapcsolatban.

Prize money: pénzjutalom.

Surface: A talaj milyensége.

No. of players: A résztvevők száma.

Seeds: A kiemelt játékosok száma.

Cut-off: Kizárás.

Match length: Játék hossza.

Utána egy almenü következik.

ENTRY LIST: A résztvevők neve és a kiemelték.

RESULTS: Eredménytábla.

OPPONENTS: A játékosok név szerint sorolva. Feltüntetve az ország, tulajdonságai, pontja és a ranglistán lévő helye.

ATP RANKING: A ranglista.

CONT. TOURNAMENT: A játék folytatása.

EXIT: Vissza a menühöz.

A játék folytatására Indul a tenisz.

Szerválni úgy kell, hogy a joy-t előre toljuk, elengedjük, majd mikor hull lefelé a labda, akkor a kívánt oldalra döntjük a joy-t és megnyomjuk a tűzgombot. Ha jó időben találtuk el, akkor gyorsat fogunk szerválni. Aki gyengét akar szerválni, az amikor feldobta a labdát, a szerváló oldalát ellentétesen húzza a joy-t és nyomja a tűzgombot egyszerre. A labda visszaadását úgy csináljuk, hogy a játékos oda visszük, ahol a labda pattanni fog, majd arnerre ütni akarunk, húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Ha erőset akarunk ütni, a joy-t az ellentét pályája felé döntjük és nyomjuk a tűzgombot. Ha ejteni akarunk, akkor a mi pályánk felé húzzuk a joy-t. Röptezni is lehet. Ilyenkor be kell rohanni a hálóhoz, s mikor jön a labda, akkor az ellentét pályája felé húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Vigyázni kell, nehogy testtel érjünk a labdához, mert akkor az ellentét a pont. (Body touch) Az ATP tornán ket nyert játszmaig, a **GRAND SLAM**-en három nyen játszmaig megy a játék. **SET**-ek végén összesítést kapunk a nyert pontokról, az elnyert szervák számáról, a kettős hibákról és a jó szervák százalékaról. Ha vége a játéknak, visszakapjuk az almenüt.

JOHNY QUEST (C64)

Irányítás:

Balra, jobbra megy az adott irányba

Kétszer ugyanabba az irányba; balra vagy jobbra; fut az adott irányba

fel. ugrik;

le; tárgyak kiválasztása

tűz+le. tárgyak használata

Balra fel vagy jobbra fel ugrik az adott irányba

1. **pálya:** Egy elemilámpát, a hozzá való elemet, egy tört talá-lunk, amiknek még hasznát vehetjük. Ezen a pályán kell kislzabadítani barátunkat, aki egy sötét szobán van meg-kölözve. Csak ezután tudunk a következő pályára tovább-menni.
2. **pálya:** Egy dinamitot és egy villámot találunk. A dinamittal tudunk a következő pályán továbbmenni. A villámot kézbe véve tudunk lőni, ami a robotokat és az embereket kis időre lebénítja és így nem zavarunk ben-nünket.

KRYPTON EGG + EDITOR (PC)

Nem tudom, ki hogy van vele, de én imádom az úgynevezett talbontó játékokat, s az, ha ketten lehet játszani, vagy netán pályát is lehet szerkeszteni, még nagyobb élvezetet nyújt. A **Krypton Egg*** esetében ez utóbbi áll lenni, s épp ez az, ami kiemeli a hasonló kategóriájú játékok tömkelegéből (vagy pl. az öreg 64-en a **Batty** című program, ahol egyszerre ketten is bonthatták a falat).

Maga a játék helyett inkább vessünk néhány röpke pillanást a szerkesztőre, hiszen a falak bontásához és a labda vissza-ütögetéséhez különösebben nagy ész nem kell. Ha bejelent-kezett a fájlok (jaj, de csúnya így, inkább file-ok) listája, akkor a Set.GFA nevezetűt töltsek be. Max. 10 másodperc múlva már gyönyörködhetünk is a francia nyelvű szerkesztőben (le-het, hogy a tiedet már állítak valami más nyelvre, mondjuk héberre), s hozzáláthatunk a pályák megtervezéséhez.

A **Type de brigade** felirat alatt a különböző téglákat látjuk. Van amelyik egyszeri, van amelyik kétszeri, van amelyik három-szori, sőt, van amelyik négyszeri ütés után tűnik csak el! Most, hogy újra átböngésztem jegyzetemet, teljes nyugalom-mal állíthatom, hogy van olyan is, amelyik csak ötszöri érintés után tűnik el. Ezeket kívül van olyan is, amelyik sohasem tű-nik el. Találhatók még itt labda-teleportáló helyek is, amiből ha többet elhelyezünk a pályán, jelentősen megnehezítjük annak a dolgát, aki játszik vele. A **Sort** felirat alatt már érdeke-sebb dolgokat találunk. Ha nekiütközik a labda a tégláknak, különböző dolgok potyognak le hozzánk. Hogy ezek mik le-gyenek, azt itt állíthatjuk be.

Addig játszhatunk, míg ki nem kapunk, vagy megnyerjük a meccset. A torna végén hat opció van.

ASSIGNED POINTS: A versenyért járó pontok.

RESULTS: Eredménytábla

ATP RANKING: A ranglista.

CALENDAR: Végignézhető, hogy melyik héten milyen tor-na van

CONTINUE: játék folytatása

EXIT: kilépés.

Most pedig a **SINGLE MATCH**-ről.

Utána három menü van.

NEW MATCH: Új játék kezdése

LOAD: Játék betöltése.

EXIT: Kilépés a lómenühöz.

Új játék kezdésekor bármelyik tornát választhatjuk, de csak két ember játszhat egymás ellen. A meccs végén újra ezt a három menüt kapjuk vissza.

Ez lett volna az **I PLAY 3D TENNIS**.

• Bencze Gábor, Százhalombatta

3. **pálya:** Itt találunk egy bűvartuhát, amire a következő pá-lyán szükségünk van. Valamint ki kell engedni egy kutyust a ketrecből. Aljunk a DH jelzésű helyre és robbantsuk ki a dombot, máris mehetünk tovább. A kutyushoz érve az egyik kulccsal ki tudjuk engedni a ketrecből.
4. **pálya:** Itt nem találunk semmi különösét. Az oxigén palac-kokat felvéve plusz energlát kapunk. Ha órákélettel ját-szunk, erre nincs szükségünk.
5. **pálya:** Fel kell venni egy kódfejtőt és megtalálni a Doktort. A kódfejtő segítségével a termekben található termináto-rokban kódot találunk. Amit a bal alsó sarokban láthatunk, ha megvan a négy különböző színű kód, akkor átmehe-tünk a dupla elektromos ajtón. Ha felmegyünk a léttel, már meg is találtuk a Doktort.

A játékról:

A zenét kifejeztették a játékból a hanghatások közepesek, de a játék elég jó, érdemes kipróbálni.

• Ternák Zsolt, Fegyvernek

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 1 — sima téglá | 15 — Rácsos útó |
| 2 — gyors útó | 16 — Védelem a gonosztól |
| 3 — 2x akkora útó | 17 — Lövés |
| 4 — fordított mozgás | 18 — Szürke labda |
| 5 — ? | 19 — Semmit nem üt ki a labda |
| 6 — Labdafogó | 20 — Plusz útó középen |
| 7 — Élet | 21 — Lánglóvés |
| 8 — Kislabda | 22 — ? |
| 9 — Nagylabda | 23 — Kis lövés |
| 10 — sötétség | 24 — Újabb lövésfajta |
| 11 — ? | 25 — dupla lövés |
| 12 — Lassú útó | 26 — Lövések |
| 13 — Gép által irányított útó | 27 — Gyors, dupla lövés |
| 14 — Felemelkedhet az útó | |

A Védelem a gonosztól-t olvasva nehogy azt higgyük, hogy ez egy szerepjáték. Nem, erről szó sincs, ezt a a nevet adták az elmés programozók ennek a pontnak. Hogy a **Force** felirat alatti dolgok mit takarnak, azt teljes homály fedi. Borítsunk a takaróra és a homályra egy fátylat, s térjünk át másra

A jobb gombra clickelve jutunk a tulajdonképpeni Editorba, ahol a pályákat megtervezhetjük. **Miveau** a pálya, **Erlques** pedig az aktuális szinten található téglák számát jelzi. **Options** átvált a másik képernyőre. **Save** a saveelés, **load** a loadolás, **Quit**-et nyomjunk akkor, ha bejönnek őselnk a szo-bába, és vesznek, hogy miért nem tanulunk. Ekkor

ugyanis rá lehet fogni a gépre (a DOS bejelentkezése után), hogy matematikai műveleteket végzünk Amigánkkal. **Get** elraktároz egy pályaalást. **Put** pedig visszarakja azt, ha valamit elhibáztunk. **Clear**-re clickelünk akkor, ha nincs remény. Az **Up** és **Down** szavakkal lapozhatunk a pályák között. Még egy dolog a játék elmentésével kapcsolatban: mentéskor nem egy, hanem az összes pálya tartalmát írja rá a gép a lemezre! Ezért ha előzőleg volt már egy-két kész pályánk, és újbóli betöltés után újakat szeretnénk csinálni, töltsük be lógótól a régieket is, mert hiába vártunk át másik pályára, a program az összes pályát felveszi. Akkor jó

LORDS OF CONQUEST (C64)

Ez is stratégia (nem a **Lords**), megnozza nem is olyan rossz, igaz, hogy óregecske, de érdemes leporolni. Az **AC7** fastloadját, nem díjazza. Mielőtt betöntenék, készítsünk egy lefordított lemezt (ez lesz a 'personal disk')

Main menü

Ebből csak az **USE THE MAP MAKER** a fontos

Begin New York

DRAW NEW AREA — csikázás a kereszttel (add a cell), vagy törlés (remove a cell), vagy exitálás. A menüben a 'space'-szel mozoghatunk. Exitálni csak akkor lehet, ha minimum 9 pontot leraktunk.

EDIT AREA ???

DELETE AREA Az elkészült művünket töröljük oly módon, ha ráállunk a '+/-' segítségével egy pontra.

DISK DIRECTORY: az épp bent lévő lemezen tartózkodó térképek nevét listázza ki (max. 20 db)

STARTOLJUK A NEW GAME-IT

RESOURCE ABUNDANCE: Low/Medium. A segédforrások bősége

CITIES TO WIN 3-6: Hány város birtoklásánál győz a jobbak.

DIFFICULTY SCALE: Nehézségi fokozat.

EXIT TO MAP SELECTION: Ezt fogom az atabbiakban tárgyalni

CHOOSE A LORDS OF CONQUEST MAP: A 20 gyári térkép közül lehet választani. Secperc töltötetés után megjelenik a map és mi eldönthetjük, megfelle-e kényes ízléseinknek, mint a jövőendő fényes vereségek területe

CHOOSE A PERSONAL MAP: Ehhez kell a 'personal disk', a kreálmányaink egyikét lehet betölteni. Ha még nincs ilyen diskünk, hagyjuk ezt a pontot, mert lehet újra töltögetni a játékok!

A következő menüponttal a gép generál egy új térképet

Ha végzett, egy almenü tárul szemünk mögé.

- Proceed OK: Kezdetünk
- Redo with the same settings: Kezdeti a rajzolgatást előlrol
- Redo with new settings: A térképgeneráláshoz adhatunk instrukciókat (use angol-magyar szótár).
- Save the map: Ez egy roppant gyanús menüpont!

És most a játékról egy pár információt (csak a legfontosabb dolgok):

- Alapállás szerint a játékos van a zöld színnel. Területválasztásnál érdemes a fekete négyzetet tartalmazó területre clic-

MENEKÜLÉS A ZEON BOLYGÓRÓL (C64)

Ez egy hmm... érdekes 'játék'. A kerettörténet. A galaktikus birodalom összeomlásban van. A külső tartományok fellázadtak, majd kikiáltották a maguk operettkirályságait a Császárság ellen bojkottot szerveztek. Ezen bojkott teljesítésében élen jár a Zeoni Monarchia, ahol dúl az anarchia, ugyanis a bojkott miatt nem vesz át a helyi TV-állomás egyetlen császári holovíziós filmet sem, így a lakosság nem láthatja a Szomszéd-

Azok, akik kedvet éreznek a pályák szerkesztéséhez, remélem, kellőképpen hasznosítják információhalmazomat. A többieknek pedig csak annyit tudok mondani: vagy rosszak a reflexeid, vagy poros az egered belseje, hogy nem szereted az efféle játékokat. Igen, ütönket egérrel kell irányítani, ami véleményem szerint nem a legjobb ötlet.

Ettől függetlenül egy egész kellemes kis játékot sikerült összehozniuk a programozóknak!

• Mr. Babilon from Szilgethalom

kelní, mert ott város van. Ha megtanjuk a választott területet, akkor a **CONFIRM SELECTION**-ra **yes!**

- Érdemes a városokat körülvenni saját területtel, hogy az elmentél ne egyből azokat foglalja el.
- Ha végeztünk, jön egy érdekes felirat, amivel (sajnos) többször is találkozunk a játék során **PRESS BUTTON TO UTILITIES** stb.
- Ebben a menüben érdemes klikapsolni a zenét (gyorsul a játék), és átfesteni a vizet (**paint water**).

LOCATE STOCKPILE: A hadseregünk állomásozási területet jelöljük ki. Ajánlott olyan helyre, ahol város van, vagy lakosságnövekedés (*new horse born here*). Az ilyen területen egy vagy több fekete kocka van.

SHIPMENT: Move stockpile a hadsereg mozgatalására jó.

CONQUEST:

Plan attack: A + jelet vezessük egy meghódítandó SZOMSZÉDOS területre, és tüz!

ATT és DEF: Jelöli a támadó és védő erőket. **BRING FORCES** — valamely területől segélycsapatokat (ember vagy fegyver) hozhatunk, persze, ha vannak. Ha messze van a kapunk, egy **CAN'T REACH DESTINATION** üzenetet.

REPLAN: Visszavonulás.

ATTACK: Csata. *Attack succeeds* esetén győztünk. Ilyenkor még egyszer hódíthatunk a körön belül, de lehetőség van a hadsereget is mozgatni.

Ha a **BRING FORCES**-szel segítséget hozunk (és jönnek is), a megtámadott területre kell mozgattatni őket.

Development: Fejlesztés. Fegyvert, csónakot stb. lehet fejleszteni az ipari kapacitástól függően akár többször is egymás után. Itt is olyan területre érdemes építeni, ahol már vannak fekete kockák, ugyanis csatánál ha 'HORSE' segítséget kérünk és az adott területen fegyverraktár is van, a 'HORSE' felveheti a stuffokat (így erősebb lesz). Persze egy területen nem lehet nyakló nélkül fejleszteni, mert egy idő után telitodik (*Sorry already...*)

Néha érdemes ott is támadni, ahol nem állomásozik hadseregünk, men nyerhetünk.

Megéri, ha egy évig nem fejlesztünk, mert a következő évben már várost is építhetünk.

Nagyjából erényit a **LOC**-ról (korántsem lett kimerítve az összes piszkos trükk). Ha van valakinek hozzátennivalója, és NYERŐ TAKTIKÁJA, megoszthatná az újsággal.

• Széplaki András, Debrecen

• Széplaki András, Debrecen

NAM V1.0 (C64, Amiga, PC)

Keret történet: ez nem fontos, mindenki ismeri a vietnami háborút. A játék célja a 6 harci helyzetben lecsapkodni a csúnya bácsikat. Kezdsnél válasszuk meg, hogy melyik harci helyzetet óhajtjuk ('F5'), valamint találjuk ki, mit jelent az **OLD GAME** és a **BEGIN GAME**.

A játékban a fehérekkel vagyunk, a kék színű csik folyót jelképez, a vastag barna csik falat, a többi a t. játékosra bízom. A háború kórókra van felosztva, amit az 'F7'-tel léphetünk át.

OBSERVATION PHASE: Beásás. Vezessük a keretet valamelyik alakulatunkra és nyomjunk tüzet! Ilyenkor a csapat villogni kezd. Ezt az eljárást megismételve 'kiassuk' a bandát.

FIRE PHASE: A kék színű keresztet vezessük valamelyik csapatunkra, nyomjuk meg a tűz gombot, majd ha pirosra vált a kereszt, vigyünk a kiirtandó ellenségre, és megint nyomjunk tüzet. A következő esetek lehetségesek

- Eltaláltuk: **TARGET HIT**
- Eltaláltuk és megsemmisítettük: **TARGET HIT** és eltűnik a színről
- Az ellenség messze van, vagy eltakarja valami terep-tárgy: **OUT OF RANGE**
- Nem találtuk el: **TARGET MISSED**

OMNIPLAY BASKETBALL (C64, Amiga)

Ez egy kiváló kosárlabda-játék a **SPORTTIME**-től. Lehet ketten egymás ellen, vagy ligát játszani. Ligában 1 vagy 2 csapatot indíthatunk (1 v. 2 játékos). Az elején a kezét v. kurzort tegyük az **SBA-ENDVIEW**-ra, tűzgomb, majd **PLAY**. Töltés után be kell állítani: **Human teams**, vagyis hány csapatot akarunk indítani, majd azt, hogy hány meccs legyen egy szezonban, végül a rájátszásban hány nyert meccsig akarunk játszani. **VIEW LEAGUE HISTORY** — a liga történetének megnézése. **VIEW TEAMRECORDS** — a csapat rekordjainak megnézése.

O.M.N.I. SCREEN — Vissza a 'kezes' menübe.

RESET LEAGUE — A liga törlése, valamint itt lehet állást menteni, s tölni.

IMPROVETEAM — csapat javítása

TRAINING CAMP — Tábor, tűzgombolni kell a tulajdonságokon:

- O(utside)** — kinti, vagyis 3 pontos és büntetődobások;
- I(inside)** — bentlődobások, zsákolás;
- S(peed)** — gyorsaság;
- C(ontrol)** — labdakezelés.

RECRUIT A PLAYER — Emberkék nevének átlrása. Nem ajánlatos átlrni, mert minden tulajdonság 0-ra megy le.

TRY A PLAYER TO TRADE — Eladásra, pontosítva cserére kínálni valakit.

Jó tanács: a **DALLAS**-ból (**VIEW TEAMS**-nek tűzgomb+fel, le) a mi kis **GRIFFIN**-ünkért **MANCINI**-t (OISC 9899) vegyük meg. A közvetítői díjért 50 dollárt adjunk, **MANCINI**-re **FIZES-SÜNK** rá 200 dollárt.

PLAY BASKETBALL-ra indul a játék. Pontosítva: ha a **LEAGUE**-n tűzgombot nyomunk **PRACTICE**-re vált. Ezután

PIRACY ON THE HIGH SEAS (Amiga)

A program elég friss, és aminek főként örülni kell, hogy magyar munka. Leginkább a **PIRATES**-hez hasonlít, de ahhoz képest elég sivár. Ennyi bevezetőnek azt hiszem elég lesz, következzen az ismertető.

A bejelentkezés után egy menüben találjuk magunkat a következő lehetőségekkel

MOVEMENT PHASE: Vigyünk a mozgatandó csapatra a keretet, nyomjunk tüzet, majd mozgassuk! A 'lépés pont' (**MOVEMENT POINTS**) logyása függ a terep minőségétől értéke a szürke sorban az 'M' után van. Némely egységek nem tudnak dzsungelben vízen vagy falon át járni, vagy legalábbis csak lassan (gyorsan fogy a **MOVEMENT POINTS**).

ARTILLERY PLOT: Ez nem tudom, mire jó, de ahol meg lett nyomva a tűz gomb, ott egy idő után letarolódik a terep (lehet, hogy gómbvillám bevetésére került sor).

Nagylából ennyi a játék. A grafika és a hang pocsék, de nem is ezen van a hangsúly. Még annyit, hogy dzsungelben a helikopterek tudnak a legjobban menni.

Taktika: Ezt majd mindenki magának. Ha van a leírásban hiányosság, nyugodtan egészíthetek ki, bár szerintem felesleges (5 perces game 64-esen játszva).

A stuff 1 lemezoldal, de lehet keresni kazettán (jól mutat a gyűjteményben a **Populous** mellett).

• Széplaki András, Debrecen

két játékos is játszhat. Csapatot az eddigi névre clickelve választunk. Ha ligát is játszunk, az edzőt (**COACH**) tegyük át **COMPUTERRŐL-JOYSTICK**-ra. A szint és a pályaszint is kiválaszthatjuk. A meccsen 'F6'-tal időt kérhetünk. Ez nemcsak azért jó, mert az edzőopcióba jutunk, de az ellenfél palánkjától jövünk mi!

Edzőopció: Tegyük **HIT THE BOARD**-ra (a **REBOUND**-nál lepattanó 3 ember lesz) v. **SETUP FASTBREAK** (1-ember lesz).

Támadás (OFFENSE):

- Expect** — **INSIDE** (bent, zsákolásra);
- NORMAL** — **EXPECT OUTSIDE** (3 pontosokra)

Védekezés (DEFENSE):

- HIT THE BOARD** (u.a.)
- SETUP FASTBREAK** (u.a.)
- FOUL** — a lepattanónál mindig szabálytalankodni fogunk **NORMAL**;
- TRY STEAL** — szerelni próbálni (normálisan csak jó emberekkel lehet)
- PLAY** — folytatni a játékot.
- SUBS** — cserék
- VIEW STATS** — hány pontot dobtunk, hány szerelés stb...
- AUTO** — berakja a legjobb **OUTSIDE**-osokat, **INSIDE**-osokat **CONTROL**-osokat, **SPEED**-eseket.

Passzolni rövid-, rádobni hosszú tűzzel lehet.

• Sátyl Attila, Békéscsaba

Itt nem térek ki az intróra, azt mindenki megnézheti, elolvashatja. Ha végre elkezdjük a játékot, akkor a következőket láthatjuk a képernyőn: a képernyő felső felén helyezkedik el a főképernyő, melyen a játék folyik, alul pedig a vezérlő ikonok.

A vezérlő ikonok:

- A képernyő bal alsó részén (ez még nem vezérlő ikon) lévő sáv a hajónk épségét mutatja
- Jobbra-balra nyíllal a hajóink között tudunk váltani
- Térkép itt láthatjuk a behajózható területet, és tartózkodási helyünket, melyet egy kicsi villogó négyzet jelöl

Ha az ikonon még egyszer megnyomjuk a gombot, visszajutunk a főterképre.

- Horgony le-le (Talán nem kell magyarázni)
- Computer options
 - Vissza a főmenübe
 - Játék lementése
 - Zene ki-be
 - Kilépés a játékból
- Papítkercs: A legénységről, a pénz mennyiségéről és a hajón lévő rakomány mennyiségéről ad infót.
- Hajókázás/bemenni egy városba:
 - Ha az ikon tengert ábrázol, értelem szerint a tengeren botorkálunk.
 - Ha egy kaput, akkor a kikötőben leparkoltunk és az ikon használatával a városba jutunk.
 - Ha az ikon fát ábrázol, akkor megtámadhatunk vele egy bandát a szárazon
 - Hajó ikon: Ha több hajónk van, meghatározhatjuk, hogy melyik városba hajózzon el
 - Kormánykerék: A kormány fogai a megfelelő égtájakat jelentik.

Irányítás: A hajót többféleképpen is irányíthatjuk.

- Egérrel használva a kormánykereket.
- Joy-jal, de az ikonokat csak egérrel tudjuk kiválasztani

Városi menü: Miután lehorgonyoztunk a kikötőben, és bemutunk a városba. Megjelenik a város képe, a képernyő alsó részében pedig a város neve.

POWER AT SEA (C64)

A **POWER AT SEA**-ban egy II. világháborús hajó kapitányának, és legénységének bőrébe bújhatunk bele.

Rögtön a bejelentkezés után kell felszerelnünk hajónkat. Először fightereket (vadászgépeket) rakhatunk fel, majd másodszor bombereket (bombázókat)

Figyelem! Minél több az egyik, annál kevesebb a másik. Az ideális: 2 bomber + 18 fighter. Ezek után tengerészgyalogosokat rakhatunk fel, rájuk a paraszállásnál lesz szükség; Utolsó előtti lépésként a fuel mennyiségét állíthatjuk be

Figyelem: Minél több az egyik, annál kevesebb a másik. Ideális mennyiség: eldöntendő.

Ha minden megvan, akkor a done-val lépünk tovább. Ezután kis eligazítási ismertetőt látunk küldetésünkről. Mindezen akadályok leküzdése után a parancsnoki hidon találjuk magunkat. A nekünk háttal álló lapon a kapitány, akinek buksija csóválgatása árán, vagy a funkciós billentyűk segítségével szelektálhatunk a nekünk háttal ülő tisztek funkciói közt. A főszerep tehát az álló fazoné

És most a tisztek funkciói balról jobbra:

Balról az első. Rádió, itt olvashatjuk le az aktuális üzeneteket

Az ikonok jobbról balra a következők:

- Üzleti-es egy kereskedővel: Ezen belül a következőket tehetjük:
 - Árú átvétele. Itt vehetünk különböző árut, melyre pénzünk és rakterünk van
 - Árú eladása
 - Hajó vásárlása: 3 típus közül választhatunk
 - Ágyúgolyó vásárlás
 - Ágyú vásárlás
 - Vissza a városi menübe
- Gyógyszer vásárlása: Ha a csaláiban megsérülnek a 'főszereplők', itt vehetünk gyógyszert nekik.
- Látogatás egy kocsmában:
 - Játékautomatázás: Itt nyerhetünk neml pénzt, ha szerencsénk van.
 - Emberek toborzása
- Száj ikon: Infót szerezhetünk.
- Kapu ikon: A város elhagyása.

Azt hiszem, már csak a harc maradt ki. Sajnos a térképen lévő hajókat és városokat nem lehet megtámadni (vagy csak nekem nem sikerült) és a kirabolt hajókról is csak a pénzt lehet elhozni. Utunk során találkozhatunk kalózzokkal. Ekkor megjelenik a két hajón lévő pénz mennyisége, és eldönthetjük, hogy az ellenséget ágyútűzzel fogadjuk (persze ha van ágyúnk) vagy közelharcba bocsátkozunk. Az ágyúzást az ágyú ikonnal kezddhetjük el. A lövés távolságát a joy előre-hát-ra mozdításával állíthatjuk, ezt az ágyú csövének meredeksége ábrázolja. A tűzzel pedig lőhetünk. A bal felső sarokban lévő sáv a saját a jobb felsőben lévő pedig az ellenséges hajó állapotét mutatja. A kardozás sem nehéz, csak szembe kell állni az ellenséggel pontosan. Ha már mindenkit kilőttünk, akkor menjünk vissza a kabinba, és már miénk is a pénz. A küzdelmet csak a joy-jal irányíthatjuk, az emberek között a joy-jal választhatunk.

Hát ennyi lett volna. Remélem sikerült mindent leírnom, amit tudok. Azt hiszem a játék tartogat még meglepetéseket, amiket nem írtam le. A játék hasonló a **PIRATES**-re, de annak hangulatát nem éri el. Azért érdemes kipróbálni, ha van az emberek néhány szabad perce.

• Garay Róbert (Lord of The AMIGA), Kisbér

A második: Térkép, itt navigációs pontokkal adhatjuk meg a hajó mozgási irányát. Bárhékn mindig az első pont felé mozog. Ha eléri azt, akkor a 2-ből lesz első, és az elért pont újra lerakható. Téves pontot a 'D' billentyű segítségével törölhetünk. Ha egy pont nincs a térképen, akkor a hajó leáll. A teknő mozgásának gyorsaságát az 'S' billentyűvel szabályozhatjuk.

A harmadik: Rongálódás, convojunk hajóinak megrongálódása

A negyedik: Fegyverek, itt láthatjuk felszerelésünket, és annak számát, valamint a támadásra és védekezésre rendelkezésünkre álló parancsok fajtáit. Ezek felülről-lefelé a következők:

1. Ellenséges hajó elleni támadásra kell légierőt felállítani. 5 fighter + 1 bomber az optimális. Pilótáink számalmas kászálódása után, a csata kellős közepe előtt találjuk magunkat...
2. Az ellenséges hajó túl közel jut, ágyút kell használnunk. Kis készülődés után az ágyúnál vagyunk, nyomjuk meg az 'F1'-et, irányítsuk be az ágyú csövet és...
3. Bennünket támadnak meg a repülő. A mániává vált készülődés után a gépágyúnál vagyunk...
4. Bázis elleni támadás, ha a navigációs pontot par menti zászló mellé tesszük, akkor sor kerül a kikötésre, majd szükségszerűvé válik eme opció használata. Próbáljunk minden port menti géppuska állást

kipucolni... ezek után megjelenik saját rongalódásunk, majd a bázis erőssége, melynek megfelelően kell tengerészgyalogosokat a partra küldeni

Ha lejár az időnk, vagy etsúlyodunk, a parancsnokságon találjuk magunkat ahol összegzik eredményünket.

RBI II. BASEBALL (C64, Amiga, PC)

Ezt a játékot 1991-ben készítette a ... (Ez itt a reklám helye)

Miután betöltöttük a játékot, a gép megkérdezi, hogy egy vagy két játékos játssza-e a játékot. Ezután egy nagyon nehéz kérdés elé állít a gép: melyik csapattal legyünk? Lehetünk amerikai (american), nemzetközi (national), keleti (east) vagy nyugati (west)

Ezek után valami 'pitcher'-t meg 'line up'-ot kérdezzet, de nem tudtam rájönni, hogy mi az. (az angol szótáram pedig majdnem két méterre volt tőlem, és fel kellett volna állnom, ha fordítani akarok... szörnyű még belegondolni is).

Na, szóval a játékhoz visszatérve, a játékosokat sajnos csak egyszerre tudjuk irányítani. Az alappontok közötti futást az 'X' vagy a 'SHIFT' gomb segítségével tudjuk elérni, mégpedig úgy, hogy megnyomjuk a 'SHIFT' billentyűt és a joy-t megfelelő irányba

ROY OF THE ROVERS (64, Amiga)

Most egy átdolgozott, finomított és javított változata következik a CoV Évkönyv'91-ben megjelent leírásnak

Kezdetkor a **Malchastar Rovers F. C.** épülete előtt állunk. Nincs sok időnk, jó lenne sietni. A **Special** menüből válasszuk a **Go Home** opciót, majd vegyük fel a **Membership Card**-ot. Ezután menjünk a **Petre Street**-re, és keressük meg a **Fast Food Bar**-t. Menjünk be, és keveregjünk addig, amíg egy pasas elállja az utunkat. Ennek mutassuk meg a **Membership Card**-ot, erre továbbbenged. Vegyük fel a kulcsot, ami az asztalon hever, és menjünk felfelé. Legfelül is áll egy ürge, ennek is **Membership Card** mutogatás, majd menjünk az ajtó felé, és feléfordulva használjuk a kulcsot. Máris kiszabadítottuk az első dudót. Nincs vesztegetni való időnk! Siesünk a **John Street**-re és menjünk az **E.A.T. Hypermarket**-be. Legfelül találunk egy ajtot, amin rács van. Itt menjünk felfelé, és keressük meg a biztonsítóábrát. A muksó egy **Membership Card** után jobb belátásra tér, és továbbbenged. Álljunk szembe a táblával, és a **Special** menüből válasszuk a **Remove Fuse 3**-at. Lehetséges, hogy a **Fuse 3** nem a biztonsági zárat biztosítja, ekkor úgy kárúgnak, hogy a lábunk sem éri a földet, de nem kell csüggedni, visszamehetünk és megpróbálhatjuk újból. Ha valamelyik **Fuse** eltávolítása esetén a prg. azt írja ki, hogy: *Security Locks are switched off*, vagy valami ilyesmit, akkor mehetünk lefelé és máris az ajtó előtt találjuk második barátunkat. Az idő szorít, ezért siessünk megint a **Petre Street**-re és keressük meg az **Estate Agents**-et, ahol találunk egy **Hard Hat**-ot, Hetet, Nyolcat stb... Ezt vegyük fel, és menjünk az építkezésre. A bejárat előtt természetesen használjuk a **Hard Hat**-ot, és így már beenged a program. Keressük meg a liftet, innen a középső úton lefelé haladva találunk egy pasat, és máris tudjuk, mi a teendő! Odébb az irodában találunk egy **Old Rusty Key**-t. Menjünk a lifthez, álljunk vele szembe, és használjuk a kulcsot. Fent egy újabb cvider hapsi várja, hogy megmutassuk neki... a **Membership Card**-ot. Erre továbbbened, és így kiszabadult a **Duncan**

Hát Kb. ennyit a **POWER AT SEA**-ról, Kezdőknek és a műfaj kedvelőinek egyaránt ajánlott. Szereztek be! 1-2 kellemes órát el lehet tölteni vele.

• Szóke József, Budapest

jobbra: 1-es alappont
fel: 2-es alappont
balra: 3-as alappont
le: ütőjátékoshoz

A dobójátékos csapatából ha valaki labdát szerez, akkor vagy tűzgombbal eldobjuk, vagy a 'SHIFT' segítségével irányítjuk a játékost a labdával.

A bal, illetve jobb oldalt találhatók betűk a következőket jelentik:

top: amelyik fordulóban járunk
afatta: az eredmény található
b: a dobójátékos hibái
s: az ütőjátékos hibái
c: a kiesések száma.

Pauzálni a 'RUN/STOP'-pal lehet.

• Lakatos Róbert (ROBY), Ónasszentbenedek

McCray nevezetű ürge. Menjünk vissza a **Deley Ave**-ra, oda, ahol az építkezés van, ott találjuk a **Kinge Head** nevű kirácsnit. Bent találunk egy ürgét, akivel beszélgetssünk (**Command** menü; chat), erre elmondja nekünk, hogy tudna segíteni, és hogy találkozzunk vele a **Farmers Arms**-ban 25 perc múlva, persze nem Real Time, hanem a játék órája szerint kb. 25 mp! Futva talán odaérünk, a következő módon: a **Kings Head**-től fussunk az építkezés felé, addig, amíg véget nem ér az út. Itt forduljunk rá a **Terrence Ave**-ra és fussunk egyenesen, amíg meg nem látjuk a **Farmers Arms** feliratot. Menjünk be, és várjunk, de NE, NE a **Weit**-tel, hanem csak úgy áldogálljunk ott, míg az ürge meg nem érkezik. Akkor beszéljünk hozzá, és **Use**-oljuk a **Wallet**-ot. Remélhetőleg ez nálunk volt, mert ha nem, akkor éppen elvesztjük a játékot! A pasas, ha nem kapja meg a pénzt, akkor eltűnik, és nem kerül elő még egyszer! A **Wallet** egyébként **Roy** házában van. Ha sikerült a tranzakció, akkor kapunk egy **Security Pass**-t, amit a **John St**-ről nyíló **Hanging Gate**-en lévő **Olstrubution Oepo**-ban tudjuk használni. Némelyik ör ezt kéri, de van amelyiknek a **Membership Card** is megteszi. Menjünk a **Row3**-ig, ahol egy kalapos ürgét találunk. Emellett nyugodtan elmehetünk, csak visszafelé kér valamit (vagy **Sec. Pass**-t, vagy **Memb. Card**-ot). Beljebb találunk egy **Crowbar**-t, menjünk a **Row5**-ig, ahol **Live Stock** feliratú dobozok vannak. Az egyikben kgyók vannak, a másik üres, a harmadikban van a barátunk. A dobozokat a **Crowbar**-ral piszkáljuk meg, ha **Roy** a kígyókat piszkálja, akkor az egyik kidugja a fejét, erre **Roy** annyira beresz, hogy hanyatt-homlok rohan kifelé. Az, hogy melyik dobozban mi van, az minden játékban változó, ugyanúgy, mint a **Hypermarket**-ben a biztosítékok sorrendje! Amint kiszabadítottuk **Blackie Gray**-t a játék Congratulál nekünk, és megveregeti a vállunkat, hogy milyen cool guy-ok voltunk! Ezután megpróbálja betölteni a **Soccer**-t, de az SZ**! És különben is, nálam még egyszer se sikerült betöltenie.

• EMTÉ Oesign™ (Miklós Tamás), Mosonmagyaróvár

STRATEGO (C64, Amiga, PC)

Ha nem is a 'Saboteur'-hoz, a 'Stratego' című játékhoz csatláztam egy összefoglalót. Csak 135 blokk C64-en. Ez a játék

megegyezik a magyar 'Mini stratégia' című játékkal. A vízbe nem lehet lépni, csak a két szélén és a közepén. A 9-es bábú

(felderítő) akármennyit léphet, de csak egy irányba (a folyót nem tudja átugrani, és átlóba sem léphet) A rangok a következők (minél kisebb annél magasabb rang):

Jel	Rang
SPY	SPY: kém
1	Marshal: marsal
2	General: tábornagy
3	Colonel: ezredes
4	Major: őrnagy
5	Captain: Kapitány
6	Lieutenant: hadnagy
7	Sergeant: őrmester
8	Miner: aknaszedő
9	Scout: felderítő
9	bombát csak ő ütheti le
Bomba	Bomb: bomba
Zászló	Flag: zászló

A Spy csak önmagát vagy az 1-est ütheti le,
A Scout akármennyit léphet egy irányba;
A miner ütheti csak le a bombát;
A bomba mindenkit leüt, csak a 8-ast nem;
A zászló megszerzése a cél
A zászló és a bomba nem léphet. A csapatunkat vagy úgy tehetjük a táblára, hogy a babú tetején megnyomjuk a tűzet addig amíg a pályára te nem resszük, vagy az 'Use Setup'-pal.

FILE menüpont:
New Game: új játék

STREET ROD 2. (Amiga, PC)

A játék címe: **STREET ROD 2**. Gondoltam, hogy egy ismertetést megér.

A játék célja ugyanaz, mint az előző részé (leírás —> CoV Évkönyv'91), s a kezelés is onnan lett átvéve. Így csak a különbségekre térek ki részletesebben.

Az autó kiválasztása után a garázsba kerülünk. Szinte minden maradt a régi, csak az elhelyezkedésük más.

Az alsó ikonok (balról-jobbra)

CHECK OUT THE NEWSPAPER (ÚJSÁG)
autó(k), alkatrész(ek) vásárlása

UNDER THE CAR
az autó alvázánál lehet szerelni
(differental — differenciálmű)
(muffler — hangtompító)
(exhaust manifold — kipufogó elosztó(?))

CHANGE TIRES (emelő)
kerékcsere

NEW PAINT JOB (festékszóró)
átfestés

WANNA TANK (kannák)
tankolás (nekünk a bal szélső kút a jó)

A felső sor

CATCH SOME TONES (rádió)
zene be/ki (ez utóbbi a jobb)

CAR INFO (lapok a polcon)
információk az autóinkról

SELL PARTS (jegyzetkönyv)
alkatrészek eladása

GRUDGE NIGHT, ENTRY FREE (kép)
gondolom matricák (nem sikerült még használnom)

CALENDAR (naplár)

Use Setup: elrendezés

Open: Játékállás visszatöltése

Save: játékállás kimentése

Create Disk: formázás (lemez)

Quit: Kilépés a játékból

EDIT menüpont:

UNDO MOVE: az utolsó lépés törlése

GAME menüpont:

DEMO GAME: DEMO

SINGLE GAME: sima játék

CAMPAIGN: Hadjárat

OPPONENT Level: az ellenfél szintje (nehézségi fokozat)

SERGEANT: őrmester (szakaszvezető); **Major**: őrnagy;

Colonel: ezredes; **General**: tábornok; **Marshal**: tábornagy

STANDARD RULES: zászló szabály

TOURNAMENT RULES: versenyszabály

PREFERENCES: előnyök

OPTIONS menüpont:

INSTANT REPLAY: Az ellenfél utolsó lépésének ismétlése

START GAME OVER: A játék feladása

REVEAL ALL PIECES: Megnézni az ellenfél összes bábuját (és feladás)

SOUNDS: Hangok

MESSAGES: Az üzenetek megszüntetése

ORAG MOVES: Nem kell a lépésnél folyamatosan nyomni a tűzet

BOARD: a pálya térképének változtatása

• Dóczy Zoltán, Budapest

• Várhelyi Balázs, Gődöllő

ezt csak sejtem — talán naplár lehet

TIME TO QUIT

lemezkezelő funkciók (SAVE, LOAD, NEW, QUIT)

Az autón is tudunk rongálni

ROOF (tető) FRONT/REAR BUMPER (első/hátsó ütköző)
sebesség növelésére jó, ha mind le van véve, vagy meg van csonkítva

CHANGE TRANSMISSION (sebességváltó)
új sebességváltó berakása

POP THE HOOD (motorháztető)

Motor megtekintése. Ezt választva kapjuk a leherőséget, hogy beállítjuk a motort (**TONE**), vagy szerelünk.

Szerelésnél a csavarokat kell kivenni. A **PARTS** ikont választva tudunk cserélni különböző alkatrészeket. Vigyázni kell, hogy pl. a FORD-ba csak FORD karburátor jó (erre figyelmeztet is a prg.)!

Ha mindennel kész vagyunk, irány az utca (**Hit the Street**). A türelmesebbek végignézhetik, ahogyan az utcára megyünk (A 'SPACE' lenyomására ez elkerülhető).

Az első autóval, amikor megérkezik, megkezdhetjük pályafutásunkat. Az ajtajára clickelve kihívhatjuk őket versenyre.

DRAG RACE: Gyorsasági verseny (\$10, 50 s tét)

MULHOLLAN ORIVE: Egyfajta hegyi verseny (\$25, 150, és autóért)

AOUEOUCT RACE: Egy betongödörben kell versenyezni (\$25, 150 és autóért)

A létek megtétele után nem egy szokványos jelzőlámpa indít, hanem a gyengébb, nem egyik képviselője. Vigyáznunk kell, nehogy elgázoljuk őt!

Ennyit a játékról. A grafika jó, a zőrej (állítólag ez itt a zene) felelhető. Majdnem elfelejtettem: a leírás PC-re készült.

• Kladek András, Budapest

TRADERS (Amiga, PC)

Az Intro(?) után egy menüt láthatunk, melyben két fontosabb opció van. Az első a **preferences**. Itt a **start-gebt** állítjuk max-ra, a **zlel vermoegent-t** a min. 10.000-re (még így kis kib*** hosszú a game. Az **elkaufen Zelt-el** a max. 30-ra, és a **splefflokt-l** pedig a max. 9x8-as-ra. A level menüben be tudjuk állítani: a gép 'feltógóképességét', kárunk-e kalózkodni, robot háborút stb.

1. **Értékelés:** Minden kör után bejelentkezik ez a táblázat, amely megmutatja vagyoni és pénzügyi helyzetünket, valamint az előző körben elért eredményeket. (A tűzgomb megnyomásával léphetünk tovább.)
2. **Területszerzés:** Ez az első körnél kicsit más, még le kell raknunk a kezdő házakat is. (Csak síkságra lehet.) Ezután területet lehet szerezni. (Az első körben adott egy terület, de a későbbiekben csak akkor kapunk, ha előtte adózunk a telep főnökének *Fat Mike*-nak.) A területekre 4 féle dolgot lehet telepíteni:
Rakéták: Csigát hoznak más bolygókról (ezzel kell adót fizetni.)
Medence virág, krumpli (barna 'áltványos' műtűörök).
A Medence termeli a virágot — víz és parfüm alapanyagból (ha van)
A Virág termeszti a parfümöt: virággal, vízzel üzemel (ha van)
A 'Krumpli' vizet ad: virágot és parfümöt igényel (ha van)
3. **Rakéták** — Ha telepítettük, akkor lehet csigáért küldeni őket, ha be van kapcsolva, a 'Kalóz opció akkor lehet, hogy veszteségetnek lesznek.
4. Ezután megkapjuk az ebben a körben hozott csiga, illetve a szintén ebben a körben termelt **áru mennyiségét**
5. **Robotharc:** Ha bekapcsoltuk az elején, akkor most fejleszthetjük robotjainkat.

Jobbról:

1. **Bolt:** Az akná, védőtálap, védőágyuk üzlete. (Az aknából és a falból, minden körben kapunk valamennyit)
2. **Hidat lehet venni.** Ez akkor hasznos, ha az ellenség a túlpanon van (eleve van egy) belőle (NEM KAPUNK ÚJAT MINDEN KÖRBE!!!). Előhozása: álljunk a partra majd egy 'hosszú fire'.

3. **Bolt:** Lőszerek
golyó lőszer: a robotok általános lőszere (sokat vegyünk belőle)
táncsóva: védőágyuk lőszere
rakéta, követő rakéta: hasznos dolog!! előhozása 'hosszú fire' (csak ha van kinn valami más robot is.)
4. **Bolt:** robotaink testrészének fejlesztése
jó lábak: nagyobb sebesség
erősebb test: nagyobb ellenállóképesség
fejlett fej: nagyobb lőtáv
 A program a cserére kerülő alkatrészt énénkét beszámítja.
5. **Kilépés:** menjünk a kocsmába (jobbba a legutolsó épület)
Védelem felállítás: most rakhatjuk le a védőfalainkat, aknáinkat a többi robot megfékezése céljából.
Robotháború: törekedjünk ellenfelünk és bunkerjének megsemmisítésére, és minél kevesebb aknán átmenni (most jöhetnek a követőrakéták).
6. **Tózsde**
 Egy tózsdei üzletkötésnek két része van (cikkenként).
 1. Ha eladni akarunk, akkor megnyomjuk a joyt, ha venni akarunk, vagy nem is kívánunk üzletet kötni, akkor pedig lent hagyjuk kis 'atómiesztő tölcserünket'.
 2. A joy le-, illetve felmozgatásával tudjuk szabályozni a vételi és eladási árat. Ha a két ár megegyező, akkor az üzlet létrejött, melyet a tűz gombbal tudunk megszakítani.
7. **Néha Fat Mike-ban fellendül a játékonyságtérzés.**
 Egy szigeten szét van szórva egy csomó víz, virág, parfüm, csiga és ezeket kell versenyszerűen gyűjtögetni.
 NO COMMENT!
8. **Adófizetés Mike-nak:**
 Mike tesz 3 vagy 4 ajánlatot, ezek közül lehet választani. (A nagyon baró ajánlatokat mindig fogadjuk el.)
 És ugye ne felejtsük el, ha nem fizetünk adót, akkor nincs föld se. (Néha még el is veszítünk valamit.)
9. Ilyenkor visszakapjuk az 1-es pont táblázatát és kezdődhet a következő kör.

Szerintem nagyon baró lett a játék. Főleg a négy játékos funkció miatt. (Sőt, mind a négyen joy-jal játszhatunk, ha van megfelelő hardware.

• R.T.P. (Hj. Penzer Gyula, Keszthely

WIZARDRY (C64, Amiga)

Izometrikus, mászkálás, varázslogatás, '85-ös játék és nem fekete-fehér. Szegény varázslónk leginkább egy **R2-D2**-höz hasonlít, de a háttér hangulatos, különböző ellenfélhez különböző zene jár, szóval nem hiszem, hogy csak nekem tetszene. (Na igen. Bár a *Save New York*-ban repülni is lehetett. — A Rosszindulatú). (Érdekes. Ezzel a flickóval még nem találkoztam itt a HQ-n — CoVboy). Az ajtókon a Commodore-gommbal juthatunk át, a varázslataink között az '1', '2' gombokkal lapozhatunk. Ezek a következők:
heal — gyógyít, 99-re visszaállítja az erőnlétünket.
find it — megmutatja a láthatatlan tárgy helyét a padlón egy x-szel, ha megmozdultunk, eltűnik.
tell tale — egy száj a fejünk fölött elmondja mit kell, vagy lehet csinálni a szobában
fire ball — a szörnyek ellen (póknak kettő, felhőnek egy kell például)
hold it — bármilyen ellentelet megállít (nem örökre)

Azután még ezerféle varázslat van, olyan is, ami csak egy van az egész játékban, ezekkel mindentféle feladatokat kell megoldanunk pl.: egy szobában a falon van egy koponya (szép nagy), ha a 'till tale' azt mondja, hogy *knock it on the head*: akkor rá kell lőnünk a knock varázslatot a koponyára (eltávolít), mire bácsikánk elszíneződik, talán egy kis bonus pontot

is kap, de az a tény, hogy új ajtó jelenik meg valahol. Blokkként van egy főellenség, amin csak úgy tudunk továbbjutni, ha bejártuk az összes szobát, megoldottuk az összes feladatot, és az utolsó ládában megtaláltuk a győzedelmes varázslatot. Kétféle láda van: jó és rossz. A jóban varázslatok vannak, a rossz energiát vesz le, mint a szörnyek, csak nem mozog. Persze ahhoz, hogy megtudjuk, hogy milyen, át kell gyalogolnunk rajta. A blokkok (amikhez egy-egy főszörny tartozik) egyre nagyobbak, nehezebbek, elég sok (általában kellemetlen) meglepetés éri kis manusunkat.

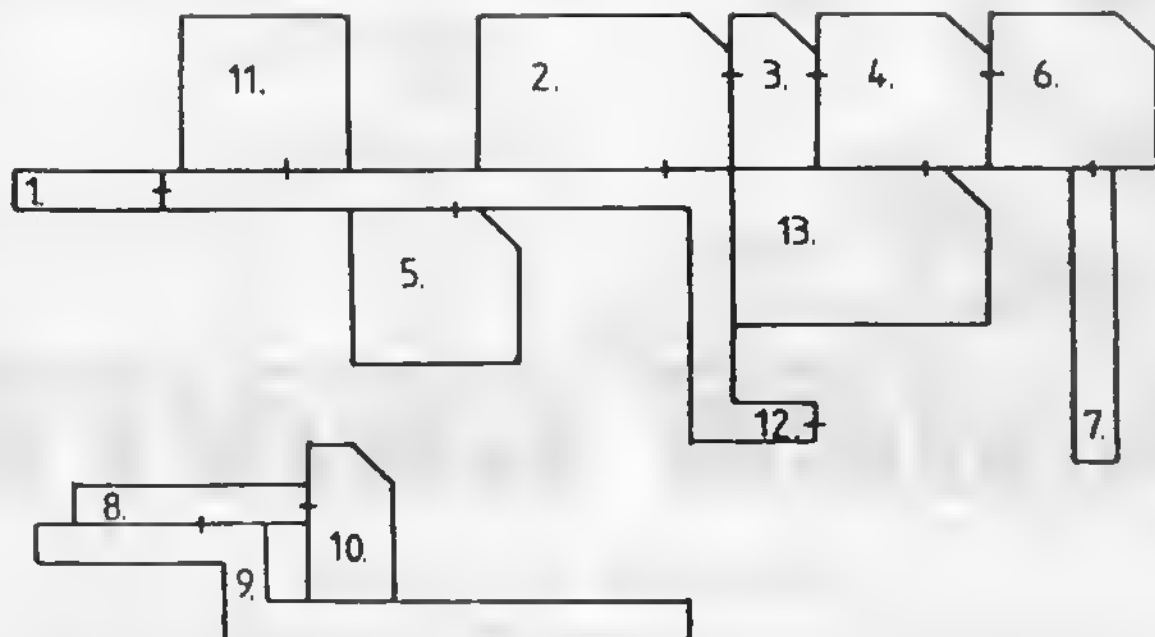
Jőjjön az első rész: az 1-es szobából indulunk. A 11-es szobához még nem vezet ajtó, az 5-ösbe viszont bemehetünk: egy pók fogad és egy koponya a falon (**till tale: knock it on the head**). Aha, hát olyanunk még nincs, gyérünk innen. Ha elmegyünk a 12-es végére (útközben találkozunk egy ládával, ami rossz, tehát próbáljuk meg kikerülni), eléünk tárul maga a bikafejű szörny (**minotaur**), **tell tale: amaze the minotaur**. Jó. Menjünk végig a 2-es, 3-as, 4-es szobán, szedjük össze a ládából a varázslatokat, az utolsóban megjelöljük a **knock**-ot. Ha már harmadszor kezdtük újra, mert levertek a szörnyek, már biztosan tudjuk merre érdemes szaladnunk, ha betéptünk egy szobába. A **knock**-ot lőjük az 5-ösben a koponyára, amitől lilák leszünk, viszont megnyílik az ajtó a 6-os szobába.

A heresben egy láda (és egy pök) vár, itt az első térkép varázslatunk, ami nem tűnik el használat után mint a többi, ám használhatatlan. A 6-os szobában: *tell tale the head is able to move you.*

Próbáljuk is ki, el is visz minket a 8-as szobába, ahol kifosztathatjuk a ládát és tűzhetünk a 9-esbe. Itt a *tell tale* azt mondja: *the glyph knows a secret*. A glyph valószínűleg az a lura jel a folyosó végén, mintha rámegyünk megint ellilulunk, tehát egy új ajtót kereshetünk, ez lesz a 11-es szoba. Nincs más választásunk: a 10-es szoba, ahol is a mesét mondó száj megkérdezi, miért nem próbáljuk meg az ajtón át? Nosza. Ez elvitt a 13-as szobába. Ez nem túl szerencsés, mert ha ész nélkül

itt is beleszaladnánk a neon-ajtóba a bortönbe kerülnénk, ami érdekes, de annál hasznosabb. Ugyanis így nem kell megzavarnunk a szörnyeket a 2-es, 3-as, 4-es szobákban. A bortönben az a baj, hogy nincs egy szem ajtó sem. Mit mond a száj: *look to the map*. Az az izé ott a falon? Ha úgy értelmezzük, hogy az a szoba alaprajza is, benne a vonal az útvonal, amit 'be kell járnunk', akkor ezt téve ellűnik a lenti fal, kapunk egy ajtót, ami a 12-es folyosóra nyílik. Most mehetünk a 11-esbe, ahol nem látszik semmi, csak egy *mini-minotaur*. A *find it* megmutatja, hol van a láda, ahol a *maze* varázslatot kaparint-haljuk meg. Ezzel már el tudjuk mészni a minotaurt és mehetünk tovább. Én még nem játszottam végig. Jó szórakozást!

• Halász Zoltán Gód



YOGI BEAR (C64, Amiga)

Ez egy teljes leírás, a játék végigjátszásához. A programot a *PIRANHA* készítette 1987-ben. A játék elején, egy csúnya vadász elrabolja *Bubut*, *Maci* Laci legjobb barátját. A játék célja, *Buóu* kiszabadítása.

A képernyő felső részén láthatjuk és irányíthatjuk *Macit*.

Alul különböző képek találhatók. Ezek balról-jobbra a következők:

1. *Maci* képe, ami az energiánkat jelzi. Ha kevés, egy csillogó felkiáltójel figyelmeztet bennünket. És ha véletlenül elfogy, akkor egy kicsit meghalunk.
2. 8 négyzet, amelyekben egyelőre kérdőjelek vannak.
3. Az *életeink száma (LIVES)* kezdetben öt.
4. Egy ketrec, amiben *Buóu* sétál. Felette pedig, hogy hány yardra vagyunk még *Bubutól*.
5. Az időpont. A játék elején beállíthatjuk, hogy milyen nyelven kívánjuk látni: január elsején indulunk, de nincs nagy szerepe az időnek a játékban.

Ezek után el is indulhatunk. A játékban sok állat és ember, valamint tárgyak nehezítik a dolgunkat.

Emberek: Nem ajánlatos megvárni, míg utolérnek, mert egy életünkbe kerül. Közeledtüket zene jelzi, és egy idő után felhagynak az üldözésünkkel. Könnyű lerázni őket, de ezt az olvasóra bízom, szenvedjen ő is.

Az emberek:

- vadőr

- vadász
- kopasz fickó
- dagadt csaj
- horgász: — halat szokott fogni, amit, ha leveszünk a horgáról, nő az energiánk, de ha a kampóba akadunk, meghal *Maci*

Állatok:

- szarvas: hosszabb kergetőzés után lekoplik — nem ajánlatos hozzáérni
- kígyók: ha a fejükhöz hozzáérünk, akkor ...,
- méhek, madarak, békák: csökkentik energiánkat.

Lehetőleg kerüljük a lyukakat, tavakat. A folyókat át tudjuk ugrani, de csak a felső részen. A repedésekkel ugorjuk át, mert a feltörő víz sugarak eltérítenek úticélunktól. Ugyanez történik, ha sokáig állodgálunk egy helyen. Az elemozsias kosarak növelik energiánkat.

A fő feladat, a 8 nyalóka megszerzése. Ha megvannak — a kérdőjelek helyén jelennek meg —, indulunk el *Buóu* ketrecé felé. Csalogassuk elő a vadászt, és próbáljuk meg egy lyukba 'beteletereitni'. Menjünk a vadász házához, vegyük le a kulcsot az ajtóról, és vissza *Buóu* ketrecéhez. Rövid zene után *Buóu* kijön a ketrecből és elindul haza *Maci*-val.

Ezután már csak a nevünkkel kell belni a táblázatba.

A barlangok használatát ajánlom mindenkinek a figyelmébe.

Egyébként a nyalókák plusz életet is adnak.

Irányítás:
le, fel, jobbra, balra — fut a megfelelő irányba
balra, jobbra + FIRE — ugrik
le + FIRE — lehúzza a fejét Maci Laci
fel + FIRE — Maci tenyőfának álcázza magát (sok energiát igényel)

Fontosabb helyek (yard-ban)

Nyalókák

186
130
115
99
72
86
45
10

Horgászok

197
98
97

69

41

15

Méhek

59

21

129

Madarak

95-88

Elemőzslás kosarak

198, 100, 57

193, 91

183, 76

177, 46

168, 39

161, 68

158, 33

156, 130

Jó a zene és a grafika.

• Noname

GAMES CENTER

COM-WARE Kft. címén

Levélcím:

1519 BUDAPEST, Postafiók 363.

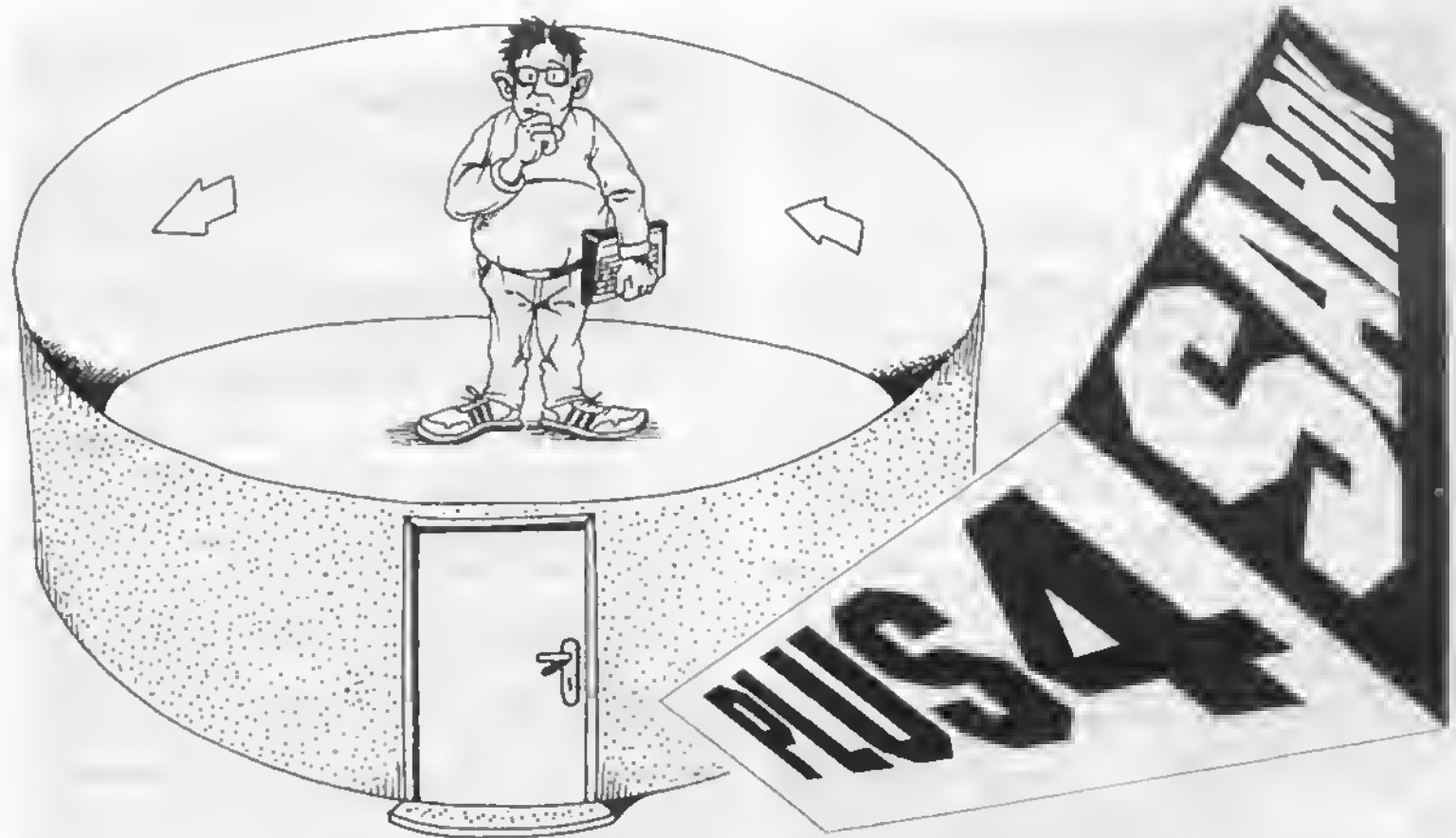
(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P. u.8.)

C64-re, Amigára és PC-re

folyamatosan bővülő többeszes nagyságrendű programválaszték!

Azokra a programokra, melyekről leírás jelent meg ebben a könyvben, kedvezményes megrendelési lehetőség. Ennek részletei megtalálhatók a CoV 39. számában, vagy egy felbélyegzett válaszborítékért megküldjük Ingyenes, teljes katalógusunkkal együtt. Ebben a tájékoztatóban megtalálhatók a megrendelési feltételek is.

PC * AMIGA * 64



3D Pool [PIGMY]

A stuff nevéből ki lehet következtetni, hogy 3D, vagyis **három dimenziós biliárd(?)snooker(?)pool(?)ozás** lesz!

A game elején az aktuális versenyt állást nézegethetjük (micso-da nevek), mi a varázslatos PLAYER ONE nevet viseljük — és a játék legnagyobb hibája, hogy nem lehetek Steve Davis). A „Space”-szel elküldhetjük a fenébe a táblázatot.

Egy menübe kerüünk (nem éttermi).

Íme:

'F1' — Az irányítás típusa: Joy/Key (Billentyűzetten nem talál-tam „Fire”-t)

'F2' — Játék típusa:

Tournament: Verseny

Practice: Gyakorlás

Trick Play: Trükk lövés

Two Player: A haverral játszunk

Demo: Demoból már elég

'F3'

A versenyt állás megnézése (Tournament)

Ellenfél megválasztása (Practice)

Pályák közti választás 1-15 (Trick Play)

Küzdő ellenfelek cseréje (Demo)

'F8'

Új verseny (Tournament)

Pályaszerkesztés (Trick Play)

Van még egy pár funkció, ezekről majd később.

Inkább a játék szabályát mondom el (érdekel valakit?): Őszintén mondván, ilyen típusút még máshol nem láttam, de hasonlít a snooker-re, csak itt nincsen annyiféle színű golyó.

pontosan négy különféle számítottam meg: fehér (ezzel kell a kiválasztott golyót meglógni), piros/szürke(?) (a mi és ellenfe-lünk játékgolyói), fekete (a végére illik hagyni).

A parti elején még nincs meghatározva, kinek melyik színű golyót kell lógni, életszerűen ha pirosat lóvunk be első-nek, az ellenféllel szürke lesz.

Előfordul, hogy elsőnek egy pirosat meg szürkét is belövünk (ritkán), no problem!

Megjelenik a Press „S”... felirat, ekkor az „S”-sel választhatunk a színek között (érdemes olyet választani, amiből jobb állás van).

Ha az ellenfél golyóját lóvunk be, vagy nem „koccoltunk”, eset-leg a fehéret lóvunk be, szóval nem a saját színt találtuk el el-sőnek, akkor a vetélytárs kétszer lóghat, ezt jelzi a „Free Ball” felirat.

Persze az ellenfél is hibázhat, s mi is juthatunk potyalövés-hez.

Utóljára (vagyis ha a saját színű golyók száma 0), a fekete ball-t kell kipöckölni. (Ha netán akkor sikerülne, amikor még van saját golyónk, az ellenfél győz.)

No ennyi szöveg után-lán játékhoz is foghatunk!

Érdekes először edzeni, pl: No-Good Nick-kel (nem olyan rossz).

Szóval 'Space'.

Beugrott az asztal, persze 3 D-ben, lm a képernyő felosztása.

Bal felső sarok a „Player one” (Pigmy! Miért nincs egy name-Input?)

Jobb felső pedig az ellenféllel.

Középen fent egy fehér golyó, rajta egy pötty, ami azt jelzi, hogy a golyó melyik részére lökünk a dákóval, pl. a pötty alul középen van, a fehér bal hátrafelé csavarodik.

A fehér golyó mellett (a pöttyös) az erőt jelző csikocska.

Imhol az Irányítás:

Player1 — Joy1

Player2 — ???

Joy balra/jobbra

Forgás a fehér golyó körül (függőleges tengely)

Joy fel/le

Emelkedés süllyedés (nézd a pöttyöt is)

Joy balra/jobbra + tűz

Pörgetés (Flgyusz a pöttyöt)

Joy fel/le + tűz

Erő (nem a Jedié, hanem a lőkésé)

Fire + Fire

Egymás után két Fire a lökés (Na-na)

Ha esetleg a „Place the ball” feliratot látjuk, így módosul:

Joy balra/jobbra + tűz

Golyó mozgása

Joy fel/le + tűz

U.a

Fire + Fire

Visszaáll a beállítás

Van még egy két segédbillentyű is, s lón:

Cursor fel/le

Négy léptékű Zoom (nem az enyém, a fővárosé)

‘U’

Átugorjuk az asztalt (?)

‘Run/Stop’

Még egy menü:

‘F1’: minl mindig

‘F2’: mérccs megszakítása ellenfél nyert

‘F3’: versenyalás megnézése

‘Space’: vissza az asztalhoz

BATTERY 1. [Vortex]

BATTERY 1.

Erre a játékra két használható leírást találtam, ezeket össze-mixeltem és e térképele újrejeztem. A két beküldő: ASTERIX and City of ELECTRIX. A program dőlhéjban: egy repülőgépet kell végigvezetnünk egy barlangon, kikerülve egy rakás akadályt, lehetőleg kevés sérüléssel. Az akadályok: fatak, ezeket szél lehet lőni, ha nekimegyünk, csökken az energiánk; mozgó utók, ha nekimegyünk, szintén energiavesztés; lézerek, két generátor között lézerkapu kapcsolódik be időnként, természetesen energiavesztéssel jár ha belekerülünk; golyószórók, minket lövöldöznek, ezek közül az egyiket ki lehet lőni. Találhatunk még üzemanyagot, ami nem maximumra bár, de feltölt. 5 percünk van a játék teljesítéséhez, az energiánk e lövöldözéssel is fogy. City térképe a harmadik pályáig terjed, utána (szerinte) nem kell már... SORRYI, de én nem szenvedtem a játékkal (...pedig a lövöldözős kazettások között ACE)

• Jehny/Mr.Aceface (Simon Jánoa)

CULTURE VULTURES

A játék ötletét valószínűleg az 1983-as Szépművészeti Múzeumbeli belőrés adta. A játékos egy 3 emeletes, 81 teremből, 6 folyosóból és 4 liftből álló múzeumot véd. A feladatunk 3 biztonsági őr Irányításával a betörések megakadályozása. A termekben illetve a múzeum külső leleln kamerák találhatók, ezekkel nyomon követhetjük az őroket és betörőket (...munkáját)-et. A kamerák mozgatása réclickelés után a joy-segítségével lehetséges. Egyszerre 3 monitoron követhetjük nyomon az eseményeket. Monitor-váltás a monitor előtt lévő gomb megnyomásával lehetséges. A jobb oldalon található az emeletek szimbólumai: ezekkel válthatunk át

A nyeréshez sok gyakorlás kell (legalábbis nekem kellett). Ha a pacákat legyőztük, akkor továbbjutunk a legjobb négygel (ugyenis velünk együtt nyolc versenyző van).

Ezt furcsamod állapítja mega gép (mármint a továbbjutókat). Megesett, hogy Catford Kid-et 2-0-ra megnyartem, de velem együtt továbbjutott, sőt megint vele mérkőztem meg (le is sőpört a posztból).

A végén valószínűleg Matlessy Joe-val (az előző bajnok) mérkőzhetünk, bevallom, még nem jutottam el addig.

A másik játéktípus a Trükklovés, itt 15 előre kész leadvány van, de magunk is szerkeszthetünk.

Elárulom, én nem nagyon szerkesztgettem (a készekből is kb. 3-at oldottam meg), de ha csináltunk egy pályát a ‘T’-vel lehet beírni, a memóriába.

Ha esetleg újra versenyezni akerünk, a ‘Run/Stop’-pal kiléphetünk, persze egy újabb menübe.

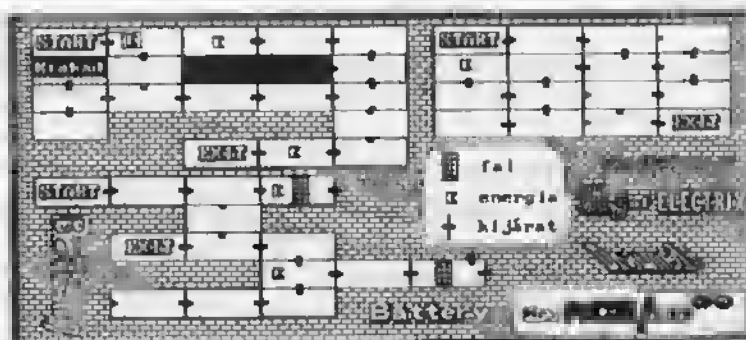
Elég jó szórakozást nyújt a progl, főleg, ha haverral játszunk, de az igazi billiárdot nem pótolja, pláne a hangolatot (Drink).

Mit mondjak még, zene nincs, lassitáná az ügysem gyors gondolkodást (a gépél, szerinlem), de az effekt igen jó, kocco!

Ja, még valami, mindez kb. 20-30 KB-ban. Hlába, Pigmy nem véletlenül lett nemzeti hős.

Hű, ez igen hosszú lett. Bocs az össze-vissza írt betűkért, a lemaradt pontokért. No meg az átírásokért.

• Gowanna, Kiss Csaba, Pomáz



másik emeletre. Alatta található a 3 őrt jelképező 3 szín, amikkel az őrok között válthatunk. A játék elején a legalsó szint középső termében vagyunk. Csoportosítsuk át erőinket, lehetőleg úgy, hogy mindegyik szinten 1-1 őrünk legyen (és lehetőleg valamelyik folyoaón). A kameráket állítsuk a termek bejárataira. Ha bejut egy betörő és elemel egy képet, hangjelzés kísérelében villogni kezd a lérképen a termet jelképező négyzel. Azonnal váltsunk át a szinten lévő emberünkre (megnyomva az aktális azínt) és slessünk oda! A pók mozgását közben egy másik monitoron követhetjük, ha utolértük, akkor a tűzgomb nyomogatásával verjük szét. A képet vigyük

vissza (...töröljük le a vért és fejtük le az ott ragadt kézfejet, és...) oda, ahonnan megfűtük, majd akasszuk vissza a helyére. Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, a betörők néha megrongálnak 1-2 kamerát, ezt piktogramjának első-tétülése jelzi, és a teremre kapcsolva a képernyő is (azt hiszem az Etióp Nemzetközi adó Julius-csemegekosár reklámja megy rajta...) „mákos”. Ezekbe a termekbe csak olyan

IDŐRÉGÉSZ

Ez a játék egy *Rátka*i által alkotott, szöveges-képes kalandjáték. Egyaránt van PLUS/4-en, C64-en is, hiszen konvertált. Hát akkor lássunk neki! 4, 3, 2, 1...

A játék célja: megszerezni a grifftojást.

Bővebben a játék elején.

Kezdetben egy óriási mezőn állunk, de ez dögunalom, így ajánlanám, hogy húzzunk 2xNY-ra. A várudvaron vagyunk. Innen menjünk D-re. A konyhában találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg az asztalt (V ASZTAL). Egy korsót találunk (F). Majd nyissuk ki a déli ajtót (NYIT AJTÓ, D). A kamrában vagyunk. A polcot megvizsgálva megtudjuk, hogy étel van rajta. Felvenni nem lehet, de enni igen. Ez azért jó, mert ha az erőnk kevés, annyit ehetünk, míg erőnk maximális lesz. Ilyenkor írjuk be: **ESZIK**, majd annyit I-t, míg erőnk maximális lesz. Ide mindig térjünk vissza, ha az erőnk kevés. Ezután **MÁSZIK POLC**. Jól! Valaki elszórt egy pénzürmét a várudvaron. É, É, F (pénz), K, D. A kútnál vagyunk. Mivel van benne víz, töltjük meg a **KORSÓT**. Ezután másszunk fel a kútra (**MÁSZIK KÚT**). Vizsgáljuk meg a falat (V FAL). Az egyik kő laza. Akkor **TOL KŐ**. Hopp! Egy üreg (**BE ÜREG**). Itt egy kard (F) **KI**, **FEL**, É, 2xK. Itt vizsgáljuk meg a **FÜVET**. Egy négylevelű lóherére találtunk (F). É. Itt egy rozoga torony áll, úgy ahogy. **BE TÖRDNY**. A sarokban egy kolduló szerzetes ül. Kolduló? Akkor pénz kell neki (**DDAADDM A PÉNZT A SZERZETESNEK**). Cserébe egy aranykeresztet ad. **FEL**. A toronyban vagyunk. V **FOLYÓ**. Megtudjuk: a folyóparton álló fa egyik ága átnyúlik a túloldalra. **LE**, **NY**, É, K. A folyóparton vagyunk, homok, szikla társaságában. Mit lehet ezekkel csinálni? Hát persze, hogy kardot csiszolni (**CSISZOL KARD**). Majd **MÁSZIK FA**, K. A folyópart másik oldalán állunk. Itt egy ásó (F), **MÁSZIK FA**, **NY**, **NY**, É. Egy csavargó lopja a napot. **RÜGJUK** már meg ezt a **CSAVARGÓT**. Valamit elejtett (F). Egy gyűjtő. É, **FEL**. Hopp! A hegységben vagyunk, de ködmúlással együtt. Na, sebaj! K, **FEL**. Egy barlang bejárata. **BE BARLANG**. A fene! Egy sárkány. Ezt is megoldjuk! **HASZNÁL KERESZT**. Hát, ennek kampec. É. Itt egy nyaklánc (F). 2xD, **LE**, 3xD, **NY**. Az erdőben vagyunk. Itt mindjárt tevéhetünk egy kést (F) K, D, D, K. Egy mocsaras, nádas területen vagyunk. És máris itt van egy farkas. Őljük meg! (**ŐL FARKAS!**). D. Itt egy romos viskó van. **RÜGJUK** be az **AJTÓT** (**BE VISKÓ**). Egy lámpa van itt (F). **KI**, **NY**. A nádasban vagyunk (**TÖR NÁD**). K, 2xÉ, D, **NY**, D. Ismét a kútnál vagyunk. **MÁSZIK KÚT**. **LE**, **LE**. A víz alatt vagyunk. Itt egy gyűrű (F). A nád nélkül

LASER SQUAD 1-2. [TGMS]

Várhatólag ez lesz az *utolsó* kiegészítés, de a sok(k) visszajelzés arra enged következtetni, hogy bejött a jóslatom, a *shhhhhooooor'em up!* rajongók is lecsapnak rá. Ez egy gyors összefoglaló is lesz egyben, de a leírások CoV#28,29,30,32,34,35, és eme lap, melyet kezédben tartasssssszzzzzz. Remélem vagy kiengedted a levegőt, vagy bekészen továbbalszol, de hát ez egy „Tekertednanesze!” kategóriájú rovat. Fentebb már leírtam, de azért megismétlem, a **LASER SQUAD 5 darab küldetésből áll.**

The Assassins: egy galaktikus bűnözőt kell legyilkolnunk kastélyában, körül van véve őrző-védő robotokkal.

Moonbase Assault: behatolás egy holdbázisra, az ott lévő ellentelek legyilkolászása

örrel menjünk be, akinél kép van. Az éjszaka elmúltával önékelést kapunk a munkánkról, az idő múlását a bal oldalon szemlélhetjük, ha sikeresen átvészeltünk egy hetet, munkánk fizetségét kapjuk meg (\$). A leírást Joe Blade készítette, én csak hozzáfűztem és összeráztam (egy kicsit). Tök jók az 'a' betűi... HUHI

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

megfulladnánk. **FEL**, **FEL**, É, **NY**, **FEL**. A templomban vagyunk. Itt egy pap is **IMÁDKOZIK**. Adjuk neki oda a keresztet. Cserébe a válasz: Isten velünk lesz a harcban. **LE**, 2xK, 2xÉ, 2xD. Hopp! Itt egy rabló. Adjuk neki a késünket, mire ő odaadja a baltáját. K. Az erdő szélén vagyunk. Vizsgáljuk meg a földet. Aha! Itt laza. Akkor **ÁS**. Semmi. **ÁS**. Egy régi sisakra lelünk (F). É, 3xNY. Itt egy árok van. Vágjunk ki egy fát. **VÁG FA**, **NY**. Egy karkötőt találunk (F). 3xK, 3xD, 3xNY.

A **LADY** kastélyába érkezünk. **KÖSZÖN LADY**. Arra kér minket, hogy hozzuk vissza elvesztett ékszereit. Épp van nálunk 3 ékszer (**KARKÖTŐ**, **GYÜRÜ**, **NYAKLÁNC**). Adjuk neki oda. Erre kinyílik a két oldalon lévő ajtó, ahol eddig órák strázsáltak. É. Itt van aztán „terülj-terülj asztalkámi”. Együnk, ha az erőnk nem maximális. Az itt található ételt és a páncélruhát vegyük fel. D, D, **FEL**. A kastély legmagasabb részén vagyunk. Vegyük fel az itt található kötelet, és **HÚZZUK** ki a falból a **KAMPÓT**. **LE**, **LE**, É. A várbörtönben vagyunk. Itt egy rab is. Enyhén szomjas, így adjuk neki a vízzel teli korsónkat. D. A vár kazamatáiban vagyunk. Ezt nevezik „Rátka féle ütvészítő”-nek. K, D, K, K — **FDG PATKÁNY**, D, **NY** — **FOG**, **PAJZS**, K, É, 2xNY, É, **NY**, **FEL**, É, 4xK, 4xÉ, **NY**. Itt egy kunyhó. **BE KUNYHÓ**. Egy öregember gubbaszt. Adjuk neki oda az ételt. Cserébe ad egy amulettet. K, 2xD, **NY**, D. Egy odvas fa áll, éppen átér rajta egy ember. **BE FA**. Ez egy **BD-SZI** fája.

Adjuk neki oda a patkányt. Helyette ad egy varázsitalt. **KI**, D, **K**, D, 2xNY. Ismét a várudvar, itt most őtfozkodni fogunk. **VISEL**, **SISAK**, **VISEL PÁNCÉL RUHA**, **ISZIK ITAL**. É. Itt a küzdőtér, a fekete lovagot kell legyőzni. **NY**. A küzdőtér nyugati oldalán vagyunk, egy ló társaságában. **FELÜL LÓ**. Indulunk a harcba. **YEEAH!** Megvertük a fekete lovagot, és odaadja a csizmáját. D, K, K, É, É, K, K, **MÁSZIK FA**, K, É. Egy szakadéknál vagyunk. Itt van egy kiszáradt fa, a túloldalon pedig egy szikla, nálunk meg egy kőtel. Hm... **KÖT**, **KÖTÉL**, **FA**, **DOB KÖTÉL SZIKLA**. Ez az! **MÁSZIK KÖTÉL**. Már itt is vagyunk a túloldalon. É, **NY**. Egy liánokkal teli fás helyen vagyunk. Vegyük fel az egyiket. K. Folyópart. Mivel itt vannak fadarabok, nálunk meg van lián: **CSINÁL TUTAJ**, **MÁSZIK TUTAJ**. A vízen száguldunk. **UGRIK SZIKLA**. É, **VISEL**, **CSIZMA**, **MÁSZIK SZIKLA**. Itt ven a grifftojás (F).

Hát ez lett volna a megoldás.

• TMH and ALBERT, Turán Zsolt, Kiskőrös

Rescue From The Mines: a feladat embereink kiszabadítása egy bányabeli börtönből.

The Cyber Hordess: egy erőműláncolatot vagyunk hivatottak megvédeni az ellentél harci robotjai ellen, melyek újratermelődnek.

Paradise Valley: titkos dokumentumot kell átvinnünk az esőerdőn, a pálya jobb szélére. Mellékes feladat a labirintusban lévő idegen „fejesek” lecsapkodása

LASER SO2, vagyis a további küldetések:

The Stardrive: a névadó stuff megszerzése és a klindulási helyre való visszajuttatás.

Laser Platoon: szolid robotgyilkolászás...

Az első kettő leírásával sok problémátok még nem volt.

THE ASSAINS: esetében tényleg egyből felrobbantható Ragnix apo egy gránáttal, de mivel én ezt bevezetőnek szántam, ezen azt a megoldást írtam le, amivel egy kezdő tud úgy elboldogulni, hogy közben meXokja a játékot. Egyébként kaptam Dillan tippeket is, hogy elég kívülről, az ablakokon belőni, s csak pár embert berakni a házba... mások lazán azt írták, hogy páncéloköllel, gránáttal nyitnak utat a lalon a bosszhoz... sok unatkozó ember! Az ehhez kapcsolódó **tipp** (amit azt hiszem más pályán is el lehet játszani) az, hogy a *kibiztosított gránátot* el lehet rejtetni. Balagjunk oda egy berendezési tárgyhoz és **PUT DOWN** Ekkor egy kérdést kapunk: **HIDE?** (elrejtsem?)... **YES**.

MOONBASE ASSULT: tipp, hogy a szobákban látható databankok (5 victory points) és **analízisek** (2points) nagy részét megsemmisítjük. Ezekre pár szilánk is elég.

RESCUE FROM THE MINES: a győzelemhez igenis elég megölni az összes ellenfelet, de a feladat 3 társunk kiszabadítása (—úgy, hogy szétrobbantjuk a páncélfajtákat), majd azokkal kimenni a lifteken (elevator — egyszerűen neki kell menni). A generátort nem szükséges felrobbantani és nem KELL a küldetéshez. Persze + lehet tenni, pár pontot hoz a konyhára. Remélhetőleg köztudott, hogy a vld screen-nél lehet kukkolni, persze előtte nem árt elkérni a kulcsot (azt hiszem Corporal Rikonál van, és jól bele kell sütni a páncéljába, hogy odaadja...), **video key** néven. A kukkolás módja egyszerű, a képarnyó elé állva egy újabb menüpont jelenik meg a **SELECT**-nél, egy inverz **VIDEO** felírat. Egy körig láthatjuk az ellenséges harcosokat, ezért egy csákot oda lehet rakni kapcsolgatni (...bár mire addig eljut az ember, már alig van ellenfél. Legalábbis ahogy én szoktam mászkálni.), de vigyázzunk, mert az ellenfél nem szarati a dolgot, és előbb-utóbb odaküld pár embert (—ez meghatározza a feladat lényegét „lesipuskázás” néven!). Egyébként lehet + tölténi magunkkal vinni, mert a folyosók eléggé hosszúak. **YAT**, és azt sem kell komóttan venni, hogy *páncélokölő* vigyetek, ezt én csak szórakozásból szoktam, mert mint már mondtam, mire kiszabadítom a társakat, már alig marad ellenfél. A páncélokölő csákot egyszerű-kétszer bevetem poénból... szöveai abszolúte nem hülyeség... mién ne lehetne törmelék? Mi van akkor, ha azon nehéz átjutni? Még a legnehezebb szinten is rohogva végigjátszható!!! Nem énem, minek arról egyáltalán beszélni is. Na mindegy.

THE CYBER HORDESS: a *Laser Squad*-mániám elmúltával ez volt az egyetlen küldetés, amiről azt mondhattam, hogy nem vinem végig... csak egy kicsit belebírzigálva. Témészetesen erre is jöttek a reakciók, miért írtam azt, hogy „...győzelem négy robot esetében...”, hiszen nem így van. Nos, én ezt *végig* a *Battle droid*-ra értem, ez ki is tűnik a szövegből. Ugyanis mire kilövünk négy lyet, már tutkó, hogy sok-sok kísérőrobottal is végzünk, s összajón a 100 victory points. Ez kb. Ólasmí baromkodás volt, mint hogy „...páncél nem kell...”. A robotok pontelosztása a következő: **Battle** — 18points, **Cyber** — 6points, **Patrol** — 3points. Ha leöltünk egy robotot, újratarmelődik. Akkor most „pár szavat” a *droidokról*: **PATROL DROID** — eléggé gyenge, de nagyon pontos legyvere van, ellenben könnyedén ki lehet löni, csak nagyritkán kell bele két Mk1-es lövés. Mondjuk eléggé kicsi és sok az **AP**-ja!!! SoXor lő lasból, erre egy utóintézkedés; ha kilőtte egy emberünket egy kanyarulatból, akkor dobjunk a kanyarba egy gránátot, mivel csak egy lépést lép vissza! A vele való dobálózásról még annyit, hogy általában a neki dobott gránátot 0-ra étesítjük, mert gyorsan el tud húzni. A gránát lehet egyszerűen **AP60**-as. **CYBER DROID** — eléggé erős páncélszatú (három Mk1-es vagy két **MS AUTO CANNON** lövés), a legyvere is erős (...egyből átvész egy 4es páncélszatot!), de eléggé pontatlan (...azért ha jól helyezkedik...) Az **AP60** még neki is elég, egyébként egy hosszabb folyosón oldalt, vagy háttal szokott megállni, tehát ő ritkán fog minket lövöldözni. A legtöbbet ő kíséri a *Battle Droid*-ot, egyszer megesett az is, hogy amikor az kilőtte az egyik erőművet, akkor szét-

esett, adva nekem pár pontot. **BATTLE DROID** — igen sok(k) problémát jelentett először, de kiismerve a taktikáját és az állandó mozgási pályáit már nem nehéz lakapni egyet-egyet belőle, és *hármát-négyet* kilőve már vége is van a játéknak (...persze így az őt kísérőkbé is belebőtlünk, azok adják a plusz **Victory Point**-okat). Gyengéi: *hátral* csak 450s a *pajza*, ezekivül nagyon kavés az **AP**-je, kb. az is csak 45. Egy **AP750s** rögtön szétszedi... jöhet a következő!!! Arra viszont vigyázzunk, hogy ne tétlenkedjünk sokat, mert egy *core* kilövéséért 20 pontot kap az ellenfél, s ha már kilőtt 5 db-ot... **TAKTIKA:** a robotok a pálya bal alsó és felső részéből indulnak (—az alsó *Battle* felől, a második alulról...). A pálya alsó részén van egy hely, ahonét két ajtó nyílik a városon kívüre (iele van üzemanyagátrolókkal és oxigénpalackokkal), innét kell 2-3 emberral átlátni balra. Az ajtón keresztül vissza is lehet menni, egy kis kalkulációval hátba is támadhatjuk a robotokat, ha viszont lesben állunk, akkor a benti haverjainkka leszerelhetjük a *droid*-okat, minakünk meg az utánpótlással kell vőgezni. Fegyvereknek ugyebár sok-sok gránát, lesben állóknak meg Mk1, hosszú folyosókon leszőknek pedig **MS AUTO CANNON** mehet, de azzal csak célzott lövéseket adjunk le!

PARADISE VALLEY: ...Ide újdonságnak már csak egy poénos megoldás írható le. A feladat a titkos terv eljuttatásaa pálya jobb szélére... nos, miután szépen eljutottunk a folyóparthoz, kilitva a növényzetet a lézerkarddal, esetleg a „labitintusban” lévő *sectoid*-okat, akkor a leendőnk agyszerű: *calnáljunk láncolatot!* A csákók egyesével (k)üsszanak át a *IO*-lón, pár ember maradjon békálesen, egy csákó meg álljon közel a pálya széléhez... ekkor egy menetben mindenki vegy le a cuccát, **semmi se legyen a kezében!** A tervet át fogjuk dobálni a láncolaton, akinél a terv van (...az legyen a f...olyó bal partján), az vagy a kézbe, *ezután FIRE*, *ott mag* e *THROW* *parancs*, *vigyük rá a célkeresztet a mellétünk lévőre, majd mehet a csomag*. Ha nem volt nagyon messze, akkor sikerül elkapnia (**CAUGHT BY...**), ez nem emészt fel azt annyi **AP**-t!!! A békák meg csak néznek, de ők már nem szállhatnak be a játékba, mert **THE END**.

THE STARDRIVE: a *clmadó* stuffot kell megszerezni és visszavinni *klindulási helyünkre*, *ki kell vele lépni a bal szélén* (ld. *Paradise Valley*). Az a 2 *droid*, amelyek a pálya bal szélén tevékenykednek, azok újretarmelődnek, tehát visszafelé ügyelni kell rájuk. A *nyolc* embert valahogy így fegyverezzük fel: *háromnak Mk2, háromnak gránátok, két-rőnek 1-1 lascutter*. A pálya jobb felében három helyen lehet bejutni: *felül, közöpen, és alul*. Közöpen nem érdemes menni, mert egyrészt *dúpla* ajtó van, másrészt az ajtók mögött 2 ellenség is vár (egyiknél van a *Stardrive*)... Tehát embereinket megosztva helyezzük el *alul-felül*, természetesen *mindkét* csoport jusson *lézervágóhoz*. A *felső* bejutásánál vigyázzunk, mert a *hosszú folyosó* végén a *fal* mögött van egy ember, aki a *két páncélfajt* között cirkál. Amikor bemegyünk, akkor valahol a másik ajtó körül jár, tehát nem látjuk. Kicsit *várjunk*, majd ha felbukkan, úgyis ki tudjuk löni. Az *alsók* *heladjanak* lefelé, az *ajtó után* *harmadik* szobában van a *két ellenfél*. A *második* szobában az egyik *pacákkal* húzzunk jobbra és a *felele* vezető *folyosó* *felső* végén álljunk lesbe, nemsokára jön az ellenfél. Az *ötödik* ellenfél a *jobb alsó páncélfajt* mögötti szobában járkal, vele nem érdemes loglalkozni... csak ha nála van a *Stardrive*, de ez **LEVEL1** szinten nem történik meg. Lassanként elcsaklizhatjuk a *Stardrive*-ot, ekkor húzzunk vissza a *bal* szélre — a *két droid* még *ektív* lesz! Azokat *leölve* **END** gém.

THE LASER PLATOON: Új tipp; a *problémás droid*ot lehet követni és bár a lősen künőden bírja, ám ha hozzávágunk pár *lézerkardot*, akkor szépen szétesik, és ki lehet fosztani, mert úgy pottyant el. *Min. 12db robbanólőszar!!!* ThanX to: *Domonics Róbert*!!! A kiegészítés nagy átlagban az ő levele alapján készült... 21h ThanX to: *Domokos Arnold*!!! ...és magának **TGMS**-nek, aki *étkonvertálta* ezt a *szuper programot*, *trainer-es verziót* is készltve...

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

THE SAGA OF ERIK THE VIKING [PIGMY]

A játék eredetileg a Levett9 cég egyik terméke, egy C64-es adventure. Plus/4-en nyugodtan átfuthatom, hogy az egyik legjobb angol nyelvű szöveges, szerénytelen személyem valamikor, pontosabban a CoV#19. számban írtam róla említést (...aki kissé csodálkozik a ragozáson, annak elmagyarázom, hogy ez a királyi többes, de nehogy komolyan vegyétek!), ahol a sziget térképét és a szigetről való elhajózást + a használható igéket találhatod meg, tehát nem árt beszerezned, főleg azért MERT A Játék ezen lépéselt NEM írom le! Tehát VEOO MEG A CoV#19. számot, egyébként is megéri! Tehát egy frissen vásárolt (esetleg előhalászott...) CoV feXik előtéd, és már a hajóban vagy Nos, ugyebar a tárgyakat most és általában érdemes ide pakolni! Térképet nem (valószínű) hogy fogok készíteni, ugyanis a tengeri kissé memory lenne megrajzolni. Azért egy kis nosztalgiaaként még elmondom, hogy a WORDS parancs kapcsolja a rajzokat, csak a szöveget láthatod (...amikor már sokadszorra jársz egy helyszínen, nem árt, mert ugyan végül is a képek miatt lehet ezekkel még úgy-ahogy játszani, de azért K**va lassan rajzol ki egyet...), visszakapcsolás a PICTURE parancssal, hogy újra láthasd az előbb al-pári módon kikapcsolt képeket. A HELP a Levett9-nek megfelelően használhatatlan, sőt... az EXAMINE viszont szöda. Meggyilkolászni és megtámadni nem érdemes senkit sem, mivel vagy megöl, vagy elmenekül, a reakciókat majd kikísérletezhetitek. Nos, akkor...

Hatadóknak egy TIPPHALMAZ, hogy ők lényegesen élvezzék a játékot...

- Mindig használd az EXAMINE igét, mondjuk ez általános dolog, de itt kétszer annyira. Másik fontos ige a GET, ezt is használd, főleg akkor, ha nem tudod, milyen tárgy van előtéd... Szótár!
- Mindent pakolj a hajóba. Onnét felvéve a max. 6 tárgyat próbálj kiokoskodni valamit a szigetekeken...
- A saját szigeteden található fazekat ürítsd ki!
- Több shore (tengerpart) is van, ez nehogy megkavarjon valakit!
- Azon a szigeten, ahol a sötét bartangba tudsz bennenni, egy hang fog hívogalni. Teljesítsd kéréseit, de amiután megfogod a ketyhet, hajítsd el — ezáltal a boszorkánynő eltűnik.
- Ha látsz egy adag azalmát, jusson eszedbe: tű a szénakazalban...
- ...és azzal javítsd meg a vitorlát, különben szétszakadna!
- A nagy láthatatlan varázsló nem is olyan barátságatlan, főleg ha rájössz, hogy hol is (lehet) valójában!
- A kutyaharcos elég kemény legény, de a tükörbe nézve elfut!
- A sasnak oda kell adni az ürücombot, s máris átkutatható a fészke, egyébként meg kell a kópéte is, ha Al Kwasarmi már odaadta a kópécészt (...ekkora baromságot!), löbb ilyen baromságot hozva elkészít nekünk egy varázslótyót...
- ...ennek érdekében ha egy deffint látunk, akkor ugorjunk ki a hajóból és töltsük meg a flakát!
- Ha találunk egy kőfát, akkor annak kőgyümölcsét szedjük le, ezt ha egy kis ló mellett hajózunk, akkor a keletre ültessük el és öntözzük meg! A növény elkezd nőni, egyesek itt elakadtak, na, vegyük fel a növény gyökereit, vigyük be a hajóba, jöjünk vissza a pálcával és dobjuk el, beleakad az amulettbe! Ha megdörzsöljük, akkor visszakérülünk a hajóra.

...akik meg végig akarják játszani, azoknak a TELJES leírás szövege a hajóban vagyunk, és minden cucc be van pakolva! A hajó három részből áll: mast (árbo), deck (fedélzet) és hull under the deck (hajótörzs a fedélzet alatt), utóbbiban van egy medallion és korcsolyák (skates). Esetleg már itt is kiüríthetjük az edényt (EMPTY STEWPOT), ami egy kissé ér-

dekes stuff, mivel benne van a slsakunk, amit felöthetünk (WEAR HELMET), de előtte ehetünk is belőle (EAT STEW), maximális funkciója pedig hogy egyben térkép is (EXAM STEW), egyébként egy kis medvelzom (wear slnewa) és kifőtt ürücomb (boiled murton) volt benne (...egy ilyen stuff jöhetne, elférne benne sör és sörnyitó, ráadásul bent hűtene a frigó is... esetleg hozzá lenne csapva még egy bár is egy állati pizzériával, lenne egy baromi baromi place benne, ott lépne fel a BrutalWaxarok a tányokkal és... SORRY!). Legelőször irány a mély (deep) fjord (W, W, N, W, GO SHORE), ahol kapjuk fel a vízen úszó fadarabot (GET ORIFTWOOD), és sétáljunk egyet, persze előtte nem árt ki-menni a hajóból (OUT), azután kolbászolni (W, N, N, N, N), vad fákat meg egyébb ilyen baromságokat láttunk, míg eljutunk a sötét barlanghoz, innétől kész AQ&O... na, mintha csak a Lyukba mennénk (...nem tudom, hogy hallottátok-e a rémhírt, de vmi kávézó lesz ebből a szuper helyből!), csatogjunk be (IN CAVE), itt hívogat minket egy hang, valaki már adott erre jó tanácsokat a CoV-ban, legyünk is úgy, először kövessük (W), kívánságára csukjuk be a vörös ajtót (—vajon mitől, illetve kinek a véréltől vörös. Egyébként a megszólító nő, és van itt egy ágy is... khm... „ha én Erik lennék”, CENSOREO, *** etc.), majd fogjuk meg a ketyhet (TAKE CHALICE), mikor azt mondja: lgyunk, akkor dobjuk el (THROW CHALICE), széttörve megszűnt a varázslat, elolvadt a partner egy füstgomolyagban (—nem rossz módszer! Egyébként milyen jól nézne ki, ha abban a *** OALLASban Jockey is így léptetné le számos... ő... barátját. Egyébként nem nézem, csak 1x láttam), itt csak egy tükör van (GET MIRROR), felvéve mehelünk is (OPEN OOR, OUT, O, S, S, S, E, E, I, OROP WOOD, U, OROP MIRROR). Elmagyaráznám, hogy a program érti a rövidítéseket, akár irányoknál, akár tárgyakkal... Nna, húzzunk el (E, S, S, W, S, W, S, S, W, S, W, N), a sikos köveknél (slimy rocks) vagyunk, menjünk ki (O), nézzünk el a tehén-istálló & gazdaság Co. épületébe, ahol egy halom szénát (haystack) tekinthetünk meg (...MOOOOOO! nincsen, pedig iszonyatosan ACE lennel Tiszta CoV HO-effekt!), természetesen mindenki ismeri a „tű a szénakazalban” c. storyt (EXAM STACK, GET NEEOLE), persze mire erre rájön az ember, addigra már 20x leformázta a lemezt. (E), egy kőszobában vagyunk, vannak itt szerszámok (EXAM TOOLS), mármiint ásó és egy „gyorsjárású transzkontinentális havágógép”, izé, itt csak összemixeltem a három szótári alakot (—hogymilyen ló! fej vagyok...), ez egy nyesdőlő, vegyük fel őket (GET CLI —PPERS, —SPAOE). Azután mehelünk is a hajóba (W, W, I) megjavítani a vitorlát (REPAIR SAIL), ez megint parasztias dolog volt a Mt.coderektől, mert egy adag játékdó után szépen szétszakadna... (S, W, W, S, S, SE, SW, W), egy köves kirakodóparthoz értünk, vegyük magunkhoz a medvelnat (GET SINEWS), azután húzzunk el (O, N, N, N) be a „Varázslatos kutya” c. placebo (...magyarul), itt van Al Kwasarmi, a „nagy láthatatlan varázsló” (—egyébként tényleg nincs róla lenyomat), legallábbis állítása szerint (—azerlntem meg a „kis látható ***”), de mivel gyanús a lickó, vizsgáljuk meg a ládát (EXAMINE CHEST), erre „a varázskutya morog. Biztos vagy benne?” (The Spell Hound growl. Are you sure?) üzenet kapjuk, hál persz, hogy biztos vagyunk benne, aki viking, az nem fél (Y)! Töltsük vissza az utolsó állást... HE! Előbújik egy pók, elhadarja, hogy nem is annyira nagy varázsló (...mondjuk ha nem a ládát vizsgáltuk, szépen visszatelepített a hajóba!), de egy varázslótyót össze tud dobni (—...én is. Pl. 3,5 dl. erős vörösbor és 1,5 dl. cola, de jobb rummai illetve vodkával... másik csoda a tonikra nézve tiszta EREOETI gin, és a... ETC.), ehhez kell a macskalépés hangja, medvelzom (OROP SINEWS), hál lehellete, madár... kópés. Ezenkívül lehetnek tippjei... egyébként látunk itt pár dolgot (GET FLASK, —JAR, —SPITTOON), felvéve egy palackkal, köcsöggel (NEMI Nem a varázsló az), és egy kópécészével (...madáregytl) lettünk gazdagabbak. Pár emberkének

elmondanám, hogy a bear swings-t nehogy felvegye, mert az a medveizom, amit az előbb adtunk **AI Kwsr...** **Kaws...** izé, a nagy varázslónak. Ennyit csinálharunk, majd még visszajövünk (**S, S, S, S, I, E, NE, NW, W, W, N, N**), megérkeztünk a legtávolabbi szigetre, szó szerint (**farthest shore**). Itt egy ideig lehet mászkálni, de **kutyaharcok**sokba (**dogfighter**) bótunk, (**KILL OOGFIGHTER**) és már tölthetjük a régebbi játékalást... újabb szemérség, hogy a tükörrel kell őket elijeszteni (**U, GET MIRROR, D, O, W, W, W, DROP MIRROR**), elmegyünk innét, de ennek a szigetnek is lesz még később jelentősége (**E, E, E, I, E, E, N, N, N, E, E, S, S, E, E, E, N, N, W**), egy homokos, kavicsos szigethez

SORCERER

Itt most alapvetőleg tippek lesznek, de lehetséges, hogy később majd egy teljes leírás is. Nna, akkor lássuk az infokat:

- A varázslatokat a **CAST...** parancsszóval használhatjuk.
- A játék elején kérünk segítséget (**HELP**), mire megjelenik lárnyaink listája, és alatta egy írás, amely arra szólít fel bennünket, hogy varázsoljunk. Tegyük ezt (**CAST SEED SPELL**) és lám-lám, leereszkedik a felvonóhid. Kotorjunk (**ássunk**) egyet (**DIG**). Találunk egy csillagot
- Az erdőben (**FOREST**) egessünk el egy fát (**CAST FIRE AT TREE**), majd nézzük meg az ott maradt hamut (**L ASHES**), és máris találunk egy újabb csillagot.
- A várárokból kijutni úgy tudunk, hogy megpróbáljuk az ott alvó szörnyet felébreszteni (**WAKE MONSTER**).
- Ha a fa helyett a báltermi kötelet égetjük el, akkor a varázslás után rögtön menjünk nyugatnak, különben ráncslik a csillár! 4-5 lépés múlva jöjünk vissza, és már csak egy lezuhanó csillárt találunk. Másszunk bele (**GO CHAN-OELIER**), majd vegyük fel a két lárnyat (**GET STAR, GET GLASS**)!
- Ha akkor használjuk a **WICKED** varázslatot, amikor nálunk van a lörött üveg, akkor egy varázstükröt kapunk (**MAGIC MIRROR**).
- A varázs-szökökút (**MAGIC FOUNTAIN**) fiatalít!
- A téglát bárminek nekidobhatjuk (**THORW BRICK AT...**), de eddig nem volt sok értelme... no effect. Na és a varázstükör?!

WU LUNG

A leírást Péntes Zsolt küldte be, én csak a bekopácsoló & megnyírbáló lelkes szerepében tündöklök a szokásos sörrel (...ha ennyi levelet és csomagocskát kell olvasnom, akkor lassan egy fületlen hordóhoz fogok szimulálni...). Szóval, a logikai járék C64-re is létezik, **SHANGHAI** néven. PC-re **MAH JONGG** címen terjedt el, esztétikus klvételben. A játék célja, hogy 5 szintből álló gúltól megazabadítsuk a képernyőt. Ez a következőképpen érhető el: a gúla különböző színei különböző szinteket jelölnek, a játék elején:

1. szint — **kék**
2. szint — **zöld**
3. szint — **piros**
4. szint — **hatványkék**
5. szint — **sárga**,

de lehetőség van a színek megváltoztatására (erről majd később). Egyszerre két téglalapot vehetünk le úgy, hogy kérésünk két ugyanolyan téglalapot pl. két **N**-et, rávisszük a nyilat az egyikre, a tűzzel invertáljuk, majd a másikra visszük, azt is invertáljuk, egy újabb tűzzel levehető a téglalapok. Fontos, hogy csak szélső téglalapot vehetünk le, olyat, amelyet balról vagy jobbról nem határol egy másik téglalap. Kétféle hibaüzenetet ismer a prg: **NO TILES** két különböző jelű és/vagy fajtájú téglalapot, **NOT FREE** olyan téglalapot szeretnénk levenni, amelyet határol valami. A táblától jobbra a **WU LUNG** felirat lázít, alatta a gúla és egy sárkény látszik. A jobb alsó sarok jelzi, hogy mennyi téglalap van még a láblán és hogy mennyi idő telt el eddig. Az **alsó sarokban** egy menü található:

(gravel beach) értünk. Egyedül irány felfelé van, a meredek sziklák hoz (**steep rocks**). Ide csak kevés és könnyű cuccokkal mászhatunk fel (**DROP EVER, GET SPIT, GET MUTTON, DROP HELMET, O, U, U, U**), most aki etalálja, hogy a „...the eagle picks at Erik” üzenetet azt jelenti, hogy a madár pussszanntja, v. csipli Eriket, az nezm tókól sokat (**WAIT**), és valahogy meg is nyugtatja mielőtt elcsórná a fészeken lévő ezüst karperecet és pálcát (**GIVE MUTTON, GET BRACELET, —STICK**), azután szolidan lépél (**D, D, D, I, U, DROP STICK, —BRACELET, D**)... és most következik, hogy: (el)következő CoV(ok)ban (esetleg) **FOLYTATJUK!**

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

- Az emelőkart letörhetjük (**PULL LEVER**), ekkor egy darab fát kapunk (**PIECE OF WOOD**), viszont a felvonóhid felemelkedik!
- Az üres szobában (**PLAIN ROOM**) a falakat és a padlót rúgdosva különféle felfedezéseket tehetünk...
 1. **KICK OWN** — lezuhanunk egy szobába, ahol egy öreg sárkány unatkozik egy csillag társaságában, de leéreskor fogyaszt egy kellemeset... belőlünk.
 2. **KICK EAST** — egy poros szobába kerülünk, ahol van egy bezárt kőajtó, ami még nem nyitható...
 3. **KICK SOUTH** — a raktárba kerülünk, ahol egy újabb csillag vándorol be a gyűjteményünkbe (**GET STAR**). Van itt egy felirat is, amiben az van írva, hogy a lépcsőház javítás alatt áll. Induljunk lefelé (**DOWN**). A lépcsőházban vagyunk, egy pár vad patkány társaságában. Csak egy varázslattal tehetünk ellene valamit (**CAST LYCANTHROPE**), ekkor elmenekülnek a lyukaikba. Menjünk utánuk (**GO HOLE**) és vegyük fel az ott heverő csillagot (**GET STAR**), majd menjünk ki (**CAST YOHO**)!
- A tárgyait bepakolhatjuk a konyhában lévő dobozba. Ehhez bele kell másznunk (**GO BOX**), majd le kell pakolnunk és már mászhatunk is ki (**JUMP**). Ezután logikus, hogy csak fel kell vennünk (**GET BOX**) azt a dobozt, amibe mi is **fazán befértünk**...
- A patkányokat ne egessük tűzzel, mert meghalunk, ugyan-ez történik akkor is, ha úszunk a várárokból (**SWIM**)!

• Farkas István & Jahny

REPLAY — azelőzőleg levett két téglalapot helyezi vissza.

PLAY — a 2. (joy hátra), 3. (jobbra), 4. (balra), 5. (előre) szintet nézhetjük meg külön-külön (tűzre vissza az eredeti táblához).

FIND — a gép keresi a lehetséges párokat, nekünk csak le kell vennünk, ha nem felel meg az éppen aktuális, akkor clickre újabb párt keres, ameddig van rá lehetősége...

DELETE — a már Invenált téglalapot hozhatjuk vissza.

SETUP — választásával újabb menüt kapunk:

1. **CHALLENGE**: Indítás után a gép egy játékos üzemmódban van, ekkor ez két játékos módra változik. A gondolkodási időt kell beállítanunk (5-60 sec.) és kezdődhet a játék. Ha az egyik játékos kifut az időből, akkor (értelemszerűen) a másik jön. Egy téglalap egy pontot ér. **SAVE**: kimenthetjük az állást, kazettára vagy lemeze... **ENO**: kilépés a játékból.
2. **FREQUENCE**: 50 vagy 60Hz lehet, a kép minőségén kéne állítania, a játék szempontjából nem fontos.
3. **RESUME**: visszarakja a lezedett téglalappárt.
4. **NEW GAME**: új táblát generál a gép.
5. **LOAD GAME**: állás visszatöltése.
6. **SAVE GAME**: teljes játékalás kimentése.
7. **SET COLOR**: itt választhatjuk ki az egyes szintek színeit, a joy jobbra vagy balra húzásával.
8. **RESET**: no comment.
9. **SETUP END**: kilépés az almenüből. Mindkét portról irányítható.

• Péntes Zsolt & Jahny

DEMO MUSIC CREATOR

Kissé lusta vagyok visszatérkálni a lemezekhez, hogy ki(k) is készítette(ék)e, de valamelyik CoV-ban már lenyomtam. Szóval jelenleg EZ A LEGJOBB zeneszerkesztő, természetesen három szövegszám és nem használ nullástápos címeket. Ez most 1 gyors jellemzés is volt, akkor:

TRACK EDITOR funkcióbillentyűi:

'S': szektor rendezése
'+' : transzponálni (+)
'—' : transzponálni (-)
'Shift + E': rendezés vége
'C = + E': rendezés megállítása
'SHIFT + RETURN': belépni a sectorba
'F7': belépni a synthesizerbe
'F6': record lejátszása
'ESC': belépés a főmenübe
'^' : track elhelyezése a bufferbe
'@': buffer elhelyezése a trackba
'Shift + C': másolása
'Shift + X': a trackok cseréje
'Shift + Home': a trackok listázása
'Shift + T': zeneválasztás
'Shift + I': minden kitérőlni.

SECTOR EDITOR funkcióbillentyűi:

'[' és ']': sectorot választani
'<' és '>': hangjegyek transzportálása

FLI EDITOR [TLC of CNS]

Ez egy teljesen új típusú, isteni és **EXTRA** logorajzoló, ebben a műfajban, nyugodtan merem állítani, A LEGJOBB. Mindez bittérképes üzemmóddal, multicolorban. Az az eltérés az általános **MULTICOLOR LOGOMAKER-EDITOR-PAINT**-ektől, hogy a fény és színerőkezelés sokkal fejlettebb és trükkösebb. Teszem azt el lehet vele érni, hogy a TED minden egyes rasztorsorban külön színmemóriát olvasson be (I). Ennek eredménye az, hogy az 1. és 2. szín éneke a karakterhelyek minden egyes sorában más-más lehet, ez karakterhelyenként 16 (I) színt jelent. Egy másik megoldással (—a **FLI EDITOR** egy rutinja a **\$FF16**-ot is **raszterozza**) ez megnövelhető még nyolc értékkel, így — elméletileg — akár 24 (I) szín használható a háttérrel együtt! Arról van szó, hogy a szín- és fényerő infók előállításához normálisan 2 rasztorsor kell a TED-nek, itt pedig a változtatás egy rasztorsoronként történik: a beállított színértékhez mindig az előző sorban beállított színértékkel rendel fényerőként. Ez természetesen csak az 1. és 2. színekre vonatkozik, a 0. (háttér) teljesen változatlan, a 3. (**\$FF16**) pedig soronként **raszterozódik** (ld. előbbieket) és független minden másától. A fényerőbeállítás módja pontosabban: mindegyik színhez (1. és 2.) az ellentettéhez (tehát az elsőhöz a másodikat és fordítva) egy sorral feljebb színtínt adja fényerőként. Most gondolom páran leakadtak, ezen lme egy pl: mondjuk valahol van egy 1. színnel kirakott pont és ezen a helyen az ehhez tartozó színérték **\$05**. Egy sorral feljebb legyen a 2. színnél mondjuk **\$07** beállítva. A pont **\$07**-es, azaz a legerősebb fényerővel fog megjelenni, a **\$05**-ös színekben, vagyis **zölden OK?!** OK! Ugyebár erre nem ár vigyázni, és innét is látszik, hogy egy grafika előállítása nem kis időbe fog kerülni, de megéri. Pár plusz kellemetlenség, hogy (mint ált. minden rasztereffektinél) eléggé nehezen lehetett össze dögivel, másodsor a problem más stílusú kép hosszával függ össze... a normális fényerőmemória **TELJESEN** a funkcióját veszti, a színmemóriát viszont csak **\$0800** byte-os laponként lehet meghatározni, ezért a lapok fele **TotalCar** (—a **Nyugatinál...** **COOL** hely) lesz, ez **8x\$0400** byte-ot jelent, floppyn egyszerűen 32 block (48 block kb. 16Kb) — ilyen részen kapott helyet a **\$FF16** váltáshoz szükséges rutinocskák. Na, most akkor az editor kezeléséről és kinézetéről, etc infozgatnék...

'+' : toggle hang v. zene
'S': "gate" elhelyezése
'—' : "cont" elhelyezése
'A, W, S, E, D, F, T, G, Y, H, U, J, K, O, L, P': hangjegyek
'C = + D': "duration"
'C = + S': "sound"
'C = + G': "glide" elhelyezés
'^' : sector elhelyezése a bufferben
'@': buffer elhelyezése a sectorban
'ESC': belépni a főmenübe
'SHIFT + RETURN': vissza a TRACK EDITOR-ba!
'F1': aktuális zene elindítása
'F3': zenejátszás megállítása
'F5': lejátszás folytatása
'HELP': gyors lejátszás
'DIGI': -halláshoz használd a '*' -ot a szerkesztésnél és 'SPACE' -t a visszaszedéshez!

Utólag még annyit a dologról, hogy **NAGYON** kulturális kis zeneösszedobó programocskák, **RACHY** of **MX** készítette (közben **utánanézttem**, megérdeml!) Ez így mondjuk kissé „zöld” lehet pár ember számára, de hát ki kell tapasztalni a dolgot, azért nem olyan könnyű egy zenét összedobni, de se baj.

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

A bal felső sarokban látható a kurzorpozíció (természetesen **vízszintesen 0-159, függőlegesen 0-199-ig**). Ettől jobbra van az aktuális szín beállítás (—a **pont színe**). Az első kettőnél a szín van, a harmadiknál fényerő is. Ezután láthatjuk a **"COLS IN MEMORY"** kijelzőt, amely mutatja az éppen aktuális színbeállítást a memóriában, itt is a 3. színnél van fényerő. Jobb szélén van az **"UPPER COLOR"**, az egy sorral feljebb beállított színértéket adja meg, az 1. és 2. színénél van jelentősége (ld. fentiekben itt dolgok...). Bal alsó sarokban az aktuális funkció szimbóluma található, alapállapotban ez a **ceruza**. Ettől jobbra a szímbőlumok láthatóak, lapozás az **'F1'**, **'F2'** billentyűkkel, aktivizálás **'F3'**-mal.

Funkciók:

Ceruza = rajzolás; egy teljes FLI képernyőn mozoghatsz egy sprita-kurzorral, amit a kurzorgombokkal vezérelhetsz (**C16-osok előnyben...**).

Pontokat az **'ESC'** — **'5'** billentyűkkel rakhatsz.

'ESC': törles, de egyik színmemóriát sem változtatja meg.

'1': az első színnek megfelelő pontot rak, az azt jelenti, hogy a bittérképre odairja a megfelelő bitpárt és az 1. értéknek megfelelő szint beírja a színmemóriába.

'2': ua. a második színnel.

'3': és **harmadik** színnel, de azt nem szabad elfelejteni, hogy **egy egész SOR azinét változtatja meg**, viszont nem kell külön szórakozni a fényerővel. A kurzor is ezzel a színnel jelenik meg, ezért van alapban **01-re** állítva (kinulázva nem látható).

'4': ua. mint a 2, a billentyű megnyomásakor egyből beírja a 2. színhez beállított értéket az aktuális pozíciónál egyel feljebb. Ez azt eredményezi, hogy a pont rögtön a 2. szín-értéknek megfelelő fényerővel jelenik meg, nem kell külön beállítani. A használatával azén vigyázni kell, ha az **ACTUAL POSITION** jelenti helyen 2. színnel kirakott pont van, annak színe ugyanis meg fog változni.

'5': ua. mint az előző, csak az ellenkező színekre vonatkoztatva.

Minden funkció alatt él a **'HOME'**, **'+SHIFT'**-tel is, próbáld ki...

Következő ikon a **radír**; aktivizálása után jelöld ki a kurzor gombokkal + **'SHIFT'** annak a téglalapnak bal alsó csúcsát, amit törölni akarsz, utána szemközt jelöld ki a téglala-

pot és 'SHIFT'-re elindul a radir rutin. Mindent (tehát színinfot is) töröl, kivéve a \$FF16 táblát. Vonal húzásánál ki kell jelölni a két végpontot, majd 'ESC' — '5' a vonal színét is. A funkció természetesen ismétlődik, tehát a folyamat kezdődik előlről, így van ez még sok ikonnál.

Negyítő, ez aktívan a kurzorpozíció körüli területet nagyítja ki. A valós kép 1 duplaszélés pontjának itt két karakter felel meg, kiköpött átlagos LOGOrajzoló.

Másolás; ez a funkció hiányzik a legtöbb editorból, nem kell kiakadni, hogy pl. egy részletet soXor meg kelljen rajzolni, mikor egyszer is elég lenne... és az sem rossz dolog, amikor a grafikánk NAGYON BEST, de sajnos kissé bálra/jobbra indítottuk, s nem férünk ki — ilyenkor aztán az ember lefonja a lábát, itt viszont meg lehet üszni a dolgot. Mint a radirozásnál, ki kell jelölni a másolandó téglalapot, azután a másolandó terület, téglalap bal alsó sarkát. Kissé lassú, de hát kevés rasteridő maradt és néha elszabhatja a színeket, ezért pl. ha azt akarod, hogy a legfelső sor (téglalapban) fényereje ne vesszen el, akkor a másolandó területet jelöld ki egygyel feljebb.

UNDO; ráclikkelve visszaállítja az utolsó funkcióba való belépés előtti állapotot, másolásnál viszont csak az utolsó másolást helástanítja.

INPUT OUTPUT; kimenthetsz és betölthetsz, lehívhatod a lemez tartalomjegyzékét, egyelőre ITT IS CSAK FLOPPYRAI. A kimentett file hossza 97 block, \$4000-\$9F40 lg tart, \$8000-tól van a btrékp, \$4000 és \$7FFF között az egyéb színmemóriák. A FLI kép indítórutinja \$4450-en van, G44S0 és máris kirajzolja a képet. A program használja a \$D0-\$E8 nulláslapokat, \$4C00-on van az \$FF16 tábla, a színmemóri-

ák \$0400, \$4800, \$5000 stb. helyeken pattognak, ezeknek második \$0400 byte-ja — az említetteket kivéve — mind üres. Ezután jönnek a színeket kezelő funkciók, három, mivel három beállítható van (háttérszín megapórolva, mivel az ált. fekete).

'F3'-ra egy szín sor jelenik meg, ahol az inverzben megjelentett kód jelzi az aktuális színt.

'CRSR JDBBRA/BALRA, +SHIFT'-tel lehet választani. A harmadik színnél ugyenezt el lehet játszani a fényerővel. 'SHIFT' megnyomására abba a funkcióba lép vissza, ehonnan kilépett. Kiakadásnál semmi pro bléma, RESET majd SYS6144 (vagy G1800), az editor nem hagy bonus sprítekurzort a képen...

MIT IS MONDJAK. Szóval ez egy egészen újfajta LOGOkészítő, egy új generációs termék, ezzel aztán olyan grafikákat lehet összedobni, hogy ettől mindenki hanyatt esik. Utoljára ilyen szépséget egy interlaces grafikánál tapasztaltam, ott is volt pár adag szín — remélem tudjátok, mi az interlace lényege (ugyanannak a képnek kib****t gyors egymás utánl rávetítése több színnel, grafikával a képernyőre, ezáltal az emberi szemben összeolvad a gfx, mintha 1 képet látnál. Ennek ellenkező tételét néhenapiján érdekes módon én is tapasztaltam) Természetesen NÉ EZZEL KEZDD A LOGOrajzolást! Már említettem, hogy a szimpla logoeditálás is sok gyakorlatot és türelmet kíván, ehellik egy kis idő, míg belejössz, hááááát, EZ MINDEZEKEN kívül új látásmódot IS követel. Szóval ez a LEGJOBB eddig, 1 etlen hibája, hogy a képernyő felső sorának fényerőkijelzése nem megfelelő. BEST és ACE!

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

MEGAToolZ [Prisoners Software Network'92]

Ez egy két oldalas felhasználói gyűjtemény, de hát végül is csak arról lenne szó, hogy egy szépen elkészített program kereteln belül töltheted be a különböző általános programokat

F1 — DISK COPY

Ezek főleg a legjobb COPY-k, disk oldal-másolók (tehát pl. a GRANO PRIX CIRCUIT-ot átmásolhatod vele), disk-file-másolók és vannak rajta diskról-kazettára másoló programok is, mind TURBO töltésűek és mentésűek, használatuk NAGYON kényelmes.

F2 — DISK TDLZ

Aki csak egy kicsit is bővíteni akar lemezeivel, annak ott vannak a különböző programok DISK WIZARD, -MANAGER és egy ILLEGAL DISCMON, ami ugyebár hasznos, ha valaki netalán a BARD'S TALE-lel játszik.

F3 — PACKERS

Ha éppen elkészültél a programoddal, de kevés a hely, vagy kisebbnek akérod, nos, akkor szükséged van egy csomagolóra, hát igen, BYTE és BIT peckerek halmaza vár rád, teszem azt SLEDGEHAMMER és DIGITAL PACKER illetve a híres CRUEL CRUNCH 2.0-ás verziója.

F4 — GRAPHIC TOOL

Lassan evezünk egy saját demó vagy program, esetleg átkonvertált stuffok felé... nos ehhez kellenek a LOGO-MAKER, CHAR-EDITOR és SPRITECONVERTER. Logókészítóból egy csupán hét darab van, három logomaker, két logoeditor, a szuper LOGOPAINT és a kiemelkedő MAGICPAINT, ez utóbbi leírásáról később olvashatsz. Karakter szerkesztők: a GRAPHIC DESIGNER és a CSM léle CHAREDITOR, a SPRITECONVERTER TCFS műve, 3.5-ös verzióval.

F5 — OTHER TOOLZ

Egyébb kategóriába benevezett egy 9 másodperces gyorsformátáló, egy SINUS EDITOR, egy FAST VALIDATE és két monitorprogram, a 256 MONITOR & TURBO ASSEMBLER V6

S mindez EGY LEMEZ-en!!!

Kazetták!!! A MEGAToolZ nincs kazettára, de hát mint mondtam, ez csak egy összefogó, a programok ugyanis 1 fileosak!!! MAGYARUL részenként MIND MEGVANNAK kazettára Ist!!! A másolók (mivel azok lemez másolók...) és lemezkezelők kivételével, SZEREZD MEG TE IS!

Hol is tartottunk?! YAI További lényeges és fontos programok a: 3D CONSTRUCTION KIT, ezzel már nem csak lakásszerke, hanem esetleg országszerke is kiemelk 3D FREESCAPE (Oriller... Castle Master...) játékokat komponálhatsz! Adventure rajongóknak ott van az ADVENTURE BUILDING SYSTEM, ugyanaz vonatkozik erre, mint az előbbire, de itt ugye bár egy szöveges kalandjátékot dobhatsz össze. Hogy szemléltető legyen, két kis demójáték a 3D DEMOGAME és az ADVINMAN. Vannak, akik demókat szeretnének készíteni, esetleg újságot etc. Nos, akkor feltétlenül szükséges egy LOGOPAINT, ennek van 1 oldalas DISK verziója is, sok-sok introkarakterrel (...eml ott szokott scrollerezni középen...), vagy egy MAGICPAINT+++, és az új CSODA, a FLI EDITOR! Nnnna, nem árt valami zone nem, vagy végy egy FUTURE COMPOSER-t, de az okosabbak nekiállhatnak a DEMO MUSIC CREATOR c. szépséget nyűstöltni, a kezdeti nehézségek után COOL! kis zenéket kaphatsz, három szólamban. CSAK LEMEZESEKNEK készült el a PAGE SETTER, profi újságszerkesztő, már csak egy kis printer kell, és mehetsz is a nyomdába. Szóval lassan egy adeg gyakorlattal és gépi kodu tudással összelapátolhatsz egy pompás demót is. De... de ehhez nem ártana valahogy megrajzolni a LOGO-t (—...ált. ott szokott fent csúcsúlni, alatta a acroller, esetleg kedves kis üzenetekkel). A legtöbb felhasználó azt hiszi, e hóna alá csap egy LOGO-készítőt, -rajzolt etc. és már megy is a dolog. Azután érdeklődve és többnyire csalódottan nézi, hogy firkálmánya meg sem közelíti a demók, stb logót... és hagyja az egészet a francba. Pedig a gyakorlás az egésznek a kulcsa, ezután tudsz pl. „fémes” grafikát produkálni, normálisan megrajzolni egy „csillagot”...

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

MAGICPAINT [Proky of /Prisoners/ Sex'N Spirit]

Igazából KO! verzió a **MAGICPAINT++**. Rengeteg szín használható egyszerre, az első és második multi színt raszteroronként változtathatod, a karaktszíneket pedig karakterenként. Használhatsz HI-RES módot is e grafikádban, úgy hogy az alsó négy színből választasz e karakterszínnek, és e karakter ezáltal „híres” lesz (CSAK a kiválasztott). NOS:

Irányítás: kurzorbillentyűkkel, ezekkel lehet akár vonalat húzni, stb.

RAJZOL

- '1': #0 színű pont kirakás, vagyis törlés
- '2': #1 színű pont \$FF16
- '3': #2 színű pont \$FF17
- '4': #3 színű pont \$0800

Ha a billentyűket (1-4) folyamatosan nyomva mozgatsz (CARR) akkor vonalat húz! Színek kiválasztása:

- 'Shift + 2': #1 színárnyalatok, szín keverése
- 'Shift + 3': #2 színárnyalatok, szín keverése
- 'Shift + 4': #3 színárnyalatok, szín keverése
- 'C = + 2': #1 szín növelése
- 'C = + 3': #2 szín növelése
- 'C = + 4': #4 szín növelése

INPUT/OUTPUT menü

- '@': itt '3': DIRECTORY
- '4': DOS parancs
- '5': vissza
- '1': kép töltése az éppen aktuális munkaképre
- '2': a kép kimentése

Műveletek a szerkesztőben

- 'HOME': ugrás a bal felső sarokba
- 'CLR/HOME': munkakép törlése
- 'M': munkakép cseréje a memóriában lévővel
- '+' : munkakép másolása a memóriába
- '-' : memória másolása a munkaképre...

Hogyan csinálj egy logót?

Másold a színmemóriát a képed színmemóriájába, használj fel egy jó rasztterutlnt a \$FF16-17 cseréjéhez, ezenkívül állítsd a \$FF15 értékét feketére (ált. más grafikáknál is). A kész rajzról pár dolog: karaktermemória \$7000-77FF, \$FF16 tábla \$7940-797F, színmemória \$7800-793F, a \$FF16 tábla \$79C0-79FF-en van.

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

Programozástechnika - DIGI LEJÁTSZÓ

SCN of ??? levelére egy adag kotorászás után letem rá a HO-n, a levél tartalma lágyan omlog ki a lábaim elé... **OOOPS**. Recsegve csatogtattam az újaimat az elkövetkező munka gondolatára, azután kiderült, hogy nem is kell. Olyan sokat irkálom, mivel kiprintete kódlistát. **ThanX**, Szóval, már pár éve csapkodja a +4 nevezetű szörnyűséget, de a betérjes viták elkerülése végett előre is kijelenti, hogy C64-en is dolgozik... akkor most egy kb. idézet: „...PLUS4-en nem is nehéz **SPRITE**-okat csinálni, csak rohadtul unalmas és fárasztó (—ez így van, habár ha TCFS konverterét vesszük...), a zene viszont C64-en tényleg jobb... volt 1990-ig! Na persze kényelmes... Jó kis gép a 8x8, de a plusi is COOL! Találkoztam a minap egy „TOP” c. 102 blokkos zenével... a három szölam mellé egy DIGI-szölamot is rakott az írja... Itam egy 3 szölamú DIGI-lejátszót, amit teljesen beépítettem a zenébe, s így olyan, mintha a plusin írták volna, az eredmény 100% (!). Csak 1 byte-ot használt (e hang kiadásához)! Mondjuk ez egy plusis codernek természetes, de egy C64-es

nem is álmodhatna erről! Ez egy saját fejlesztésű DIGI-lejátszó (az eredeti is a TIT műhelyében készült el...), a teljes minőség érdekében csak 1 szölamra írtam, de könnyedén átalakítható 3 szölamúra is, átteláben ha nincsen zavaró tényező, a RASTER-időt sem rabolja a zene, akkor 100% minőségű is lehet a zene. Ami legszebben szól vele, az a **LAST NINJA** zenéje, a három szölamú verzióval csodálatos. Ha valaki ki akarja próbálni, nem árt ha kicsit járjas e gépi kodu programozásban... (—STOP!) Először is, a sör, amit a mélyhűtőből szedtem elő, hogy hűtse a gépeket, kirobbant a melegtől, és kissé sörszagú a PC, a PLUSI, a fal... etc. Másodszor, ez a levél „kissé” régi, gondolom a +4 közéletben jártasabbak már rájöttek. Szóval ki kell kótni, hogy azért a PLUS4 zenéje nem jobb! Hardware-ben végképp nem, és kisebb a tárhely is... etc. Persze ha hozzákapcsolsz egy SID-kártyát, akkor JOBB, de ugyebár ez már külső megoldás. Na, abbafejezem, mindenki vegye a saját szája szerint...), tehát a rutin:

```

>4000 78 8D 3F FF A9 00 A2 00
>4008 A0 00 20 00 10 A9 0B 8D
>4010 06 FF A9 D0 0D 13 FF A9
>4018 37 8D 00 FF A9 00 8D 01
>4020 FF A9 08 8D 00 FF A9 89
>4028 8D FE FF A9 40 8D FF FF
>4030 58 A2 09 A0 FF 88 D0 FD
>4038 CA D0 FB 20 03 10 AD 00
>4040 D4 85 E0 AD 01 D4 4A 66
>4048 E0 4A 66 E0 8D 98 40 A5
>4050 E0 8D 92 40 AD 04 D4 4A
>4058 4A 4A 4A AA BC BD 40 D0
>4060 1D AD 02 D4 AE 03 D4 86
>4068 03 0A 26 03 0A 26 03 0A
>4070 26 03 0A 26 03 A5 03 4A
>4078 18 69 18 A0 4D 2C A9 00
>4080 8D 9F 40 BC A0 40 4C 31
>4088 40 85 D0 86 D1 0E 09 FF
>4090 18 A9 FA 65 D2 85 D2 A9
>4098 00 65 D3 85 D3 AA BD 00
>40A0 41 AA BD AD 40 8D 11 FF

```

```

>40A8 A6 D1 A5 D0 40 90 91 92
>40B0 93 94 95 96 97 98 99 9A
>40B8 B6 B6 B6 B7 B7 41 42 43
>40C0 44 00 46 47 48 49 41 41
>40C8 41 41 41 41 41 00 00 00
>40D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4100 00 00 00 00 00 00 00 00
>4108 00 00 00 00 00 00 00 00
>4110 00 00 00 00 00 00 00 00
>4118 00 00 00 00 00 00 00 00
>4120 00 00 00 00 00 00 00 00
>4128 00 00 00 00 00 00 00 00
>4130 00 00 00 00 00 00 00 00
>4138 00 00 00 00 00 00 00 00
>4140 00 00 00 00 00 00 00 00
>4148 00 00 00 00 00 00 00 00

```



```

>4150 00 00 00 00 00 00 00 00
>4158 00 00 00 00 00 00 00 00
>4160 00 00 00 00 00 00 00 00
>416E 00 00 00 00 00 00 00 00
>4170 00 00 00 00 00 00 00 00
>417E 00 00 00 00 00 00 00 00
>4180 00 00 00 00 00 00 00 00
>418E 00 00 00 00 00 00 00 00
>4190 00 00 00 00 00 00 00 00
>419E 00 00 00 00 00 00 00 00
>41A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41AE 00 00 00 00 00 00 00 00
>41B0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41C8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41EB 00 00 00 00 00 00 00 00
>41FC 00 00 00 00 00 00 00 00
>41FB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4200 01 01 01 01 01 01 01 01
>420E 01 01 01 01 01 01 01 01
>4210 02 02 02 02 02 02 02 02
>421E 02 02 02 02 02 02 02 02
>4220 02 02 02 02 02 02 02 02
>4228 03 03 03 03 03 03 03 03
>4230 03 03 03 03 03 03 03 03
>4238 04 04 04 04 04 04 04 04
>4240 04 04 04 04 04 04 04 04
>4248 04 04 04 04 04 04 04 04
>4250 05 05 05 05 05 05 05 05
>4258 05 05 05 05 05 05 05 05
>4260 05 05 05 05 05 05 05 05
>4268 05 05 05 05 05 05 05 05
>4270 05 05 05 05 05 05 05 05
>4278 04 04 04 04 04 04 04 04
>4280 04 04 04 04 04 04 04 04
>4288 04 04 04 04 04 04 04 04
>4290 03 03 03 03 03 03 03 03
>4298 03 03 03 03 03 03 03 03
>42A0 02 02 02 02 02 02 02 02
>42AB 02 02 02 02 02 02 02 02
>42B0 02 02 02 02 02 02 02 02
>42B8 01 01 01 01 01 01 01 01
>42C0 01 01 01 01 01 01 01 01
>42CB 01 01 01 01 01 01 01 01
>42D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>42DB 00 00 00 00 00 00 00 00
>42E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>42EB 00 00 00 00 00 00 00 00
>42F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>42FB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4300 01 01 01 01 01 01 01 01
>4308 01 01 01 01 01 01 01 01
>4310 01 01 01 01 01 01 01 01
>431E 01 01 01 01 01 01 01 01
>4320 01 01 01 01 01 01 01 01

```

```

>4328 01 01 01 01 01 01 01 01
>4330 01 01 01 01 01 01 01 01
>4338 02 02 02 02 02 02 02 02
>4340 02 02 02 02 02 02 02 02
>4348 02 02 02 02 02 02 02 02
>4350 02 02 02 02 02 02 02 02
>4358 03 03 03 03 03 03 03 03
>4360 03 03 03 03 03 03 03 03
>4368 03 03 03 03 03 03 03 03
>4370 04 04 04 04 04 04 04 04
>4378 04 04 04 04 04 04 04 04
>4380 05 05 05 05 05 05 05 05
>4388 05 05 05 05 05 05 05 05
>4390 04 04 04 04 04 04 04 04
>4398 04 04 04 04 04 04 04 04
>43A0 04 04 04 04 04 04 04 04
>43AB 03 03 03 03 03 03 03 03
>43B0 03 03 03 03 03 03 03 03
>43B8 02 02 02 02 02 02 02 02
>43C0 02 02 02 02 02 02 02 02
>43CB 01 01 01 01 01 01 01 01
>43D0 01 01 01 01 01 01 01 01
>43DB 01 01 01 01 01 01 01 01
>43E0 01 01 01 01 01 01 01 01
>43EB 00 00 00 00 00 00 00 00
>43F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>43FB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4400 01 01 01 01 01 01 01 01
>4408 01 01 01 01 01 01 01 01
>4410 00 00 00 00 00 00 00 00
>4418 00 00 00 00 00 00 00 00
>4420 00 00 00 00 00 00 00 00
>4428 01 01 01 01 01 01 01 01
>4430 01 01 01 01 01 01 01 01
>4438 00 00 00 00 00 00 00 00
>4440 00 00 00 00 00 00 00 00
>4448 00 00 00 00 00 00 00 00
>4450 00 00 00 00 00 00 00 00
>4458 01 01 01 01 01 01 01 01
>4460 01 01 01 01 01 01 01 01
>4468 01 01 01 01 01 01 01 01
>4470 04 04 04 04 04 04 04 04
>4478 04 04 04 04 04 04 04 04
>4480 04 04 04 04 04 04 04 04
>4488 04 04 04 04 04 04 04 04
>4490 00 00 00 00 00 00 00 00
>4498 00 00 00 00 00 00 00 00
>44A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44AB 02 02 02 02 02 02 02 02
>44B0 02 02 02 02 02 02 02 02
>44B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>44C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44CB 01 01 01 01 01 01 01 01
>44D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44DB 00 00 00 00 00 00 00 00
>44E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44EE 00 00 00 00 00 00 00 00
>44F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44FB 00 00 00 00 00 00 00 00

```

4500 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4508 01 01 01 01 01 01 01 01
 4510 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4518 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4520 03 03 03 03 03 03 03 03
 >4528 04 04 04 04 04 04 04 04
 4530 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4538 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4540 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4548 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4550 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4558 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4560 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4568 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4570 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4578 05 05 05 05 05 05 04 04
 >4580 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4588 03 03 03 03 03 03 03 03
 >4590 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4598 01 01 01 01 01 01 01 01
 >45A0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45AB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45B0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45BB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45C0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45C8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45D0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45DB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45E0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45EB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45F0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >45FB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4600 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4608 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4610 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4618 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4620 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4628 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4630 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4638 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4640 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4648 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4650 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4658 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4660 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4668 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4670 05 05 05 05 05 05 05 05
 >4678 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4680 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4688 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4690 02 02 02 02 02 02 02 02
 >4698 01 01 01 01 01 01 01 01
 >46A0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46AB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46B0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46BB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46C0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46CB 00 00 00 00 00 00 00 00
 46D0 00 00 00 00 00 00 00 00

46DB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46E0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46E8 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46F0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >46FB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4700 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4708 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4710 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4718 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4720 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4728 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4730 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4738 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4740 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4748 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4750 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4758 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4760 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4768 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4770 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4778 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4780 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4788 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4790 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4798 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47A0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47AB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47B0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47BB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47C0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47CB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47D0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47DB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47E0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47EB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47F0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >47FB 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4800 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4808 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4810 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4818 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4820 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4828 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4830 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4838 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4840 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4848 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4850 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4858 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4860 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4868 01 01 01 01 01 01 01 01
 >4870 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4878 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4880 04 04 04 04 04 04 04 04
 >4888 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4890 00 00 00 00 00 00 00 00
 >4898 00 00 00 00 00 00 00 00
 >48A0 00 00 00 00 00 00 00 00
 >48AB 00 00 00 00 00 00 00 00

```

48B0 00 00 00 00 00 00 00 00
48B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>48C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48C8 00 00 00 00 00 00 00 00
48D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48D8 00 00 00 00 00 00 00 00
48E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>48F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48F8 00 00 00 00 00 00 00 00
4900 05 02 05 02 03 03 04 05
>4908 05 02 02 04 05 02 03 02
>4910 04 03 02 03 03 04 04 03
>4918 02 04 02 04 03 02 04 02
>4920 04 03 05 02 05 03 04 02
>4928 02 02 02 05 05 03 03 05
>4930 05 02 03 05 03 03 02 02
>4938 03 03 05 03 03 03 05 02
>4940 03 04 05 04 05 05 05 05
>4948 03 05 05 04 05 05 02 02
>4950 04 05 03 02 03 04 04 04
>4958 02 04 05 02 02 05 03 04
>4960 04 04 04 03 05 05 05 05
>4968 05 04 04 04 05 04 05 03
>4970 04 03 05 04 02 02 04 03
>4978 05 04 04 04 05 02 03 02
>4980 02 03 05 03 03 03 04 04
>4988 02 03 03 03 05 02 05 04
>4990 05 02 05 03 03 03 04 03
>4998 04 05 05 05 05 05 04 04
>49A0 04 04 05 05 04 05 02 02
>49A8 05 02 03 03 05 03 03 04
>49B0 04 04 04 02 04 04 02 05
>49B8 05 05 02 05 03 04 04 04
>49C0 04 02 02 04 03 03 05 05
>49C8 03 02 03 04 03 04 05 03
>49D0 05 04 02 04 04 04 05 05
>49D8 03 05 04 04 02 03 02 03
>49E0 03 04 04 04 04 03 05 02
>49E8 03 05 02 03 03 04 04 03
>49F0 04 02 02 04 03 03 04 04
>49F8 04 04 05 02 04 04 05 02
>4A00 01 00 01 00 01 01 00 01
>4A08 01 00 00 00 01 00 01 00
>4A10 00 02 02 02 02 00 00 02
>4A18 02 00 02 00 02 02 00 02
>4A20 00 03 01 02 01 03 00 02
>4A28 00 00 00 04 04 00 00 04
>4A30 05 00 01 05 01 01 00 00
>4A38 01 01 05 01 01 01 05 00
>4A40 01 04 05 04 05 05 05 05
>4A48 00 04 04 04 04 04 00 00
>4A50 04 05 01 00 01 04 04 04
>4A58 00 04 05 00 00 05 01 04
>4A60 04 04 04 00 04 04 04 04
4A68 05 04 04 04 05 04 05 01
>4A70 04 01 05 04 00 00 04 01
4A78 05 04 04 04 05 00 00 00
>4A80 00 00 04 00 00 00 04 04

```

```

4A88 02 03 03 03 01 02 01 00
4A90 00 02 00 02 05 02 00 02
>4A98 00 01 01 01 01 01 00 00
>4AA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AA8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AEB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AF8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B08 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B10 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B18 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B20 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B28 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B30 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B38 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B40 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B48 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B50 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B58 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B60 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B68 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B70 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B78 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BA8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BE0 01 01 01 01 01 01 01 01
>4BE8 01 01 01 01 01 01 01 01
>4BF0 02 02 02 02 02 02 02 02
>4BF8 02 02 02 02 02 02 02 02
>4C00 03 03 03 03 03 03 03 03
>4C08 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C10 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C18 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C20 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C28 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C30 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C38 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C40 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C48 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C50 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C58 05 05 05 05 05 05 04 04

```

```

>4C60 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C62 03 03 03 03 03 03 03 03
>4C70 02 02 02 02 02 02 02 02
>4C78 01 01 01 01 01 01 01 01
>4C80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4C88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4C90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4C98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CAB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CEB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CF8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D08 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D10 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D18 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D20 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D28 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D30 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D38 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D40 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D48 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D50 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D58 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D60 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D68 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D70 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D78 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DAB 00 00 00 00 00 00 00 00

```

A player rutin \$4000-\$04FF-ig tart. Ehhez kapcsolódik a DIGI-hang táblázat, amiből megszólaltatja a hangot. Ez \$4100-\$4EFF-ig tart. Aki nem tudná mi az a lejátszó, annak leírom: a lejátszó meghívja a C64-es zenét, majd a kiadandó hangot elemzi. Ezek után a kis táblázatából kiohassa, hogy mit is kéne most kiadni, majd legvégül megszólaltatja a hangot, s minden kezdődik előlről. A programot és a táblázatot monitorból kell beszerezni, ezért először is tisztítsuk meg a szükséges részt;

```

>4F00 20 03 10 A9 7F 20 3A 4F
>4F08 C9 FE F0 24 C9 F7 F0 25
>4F10 A9 FD 20 3A 4F C9 FE F0
>4F18 01 60 A2 0E 8E 3F 40 EB
>4F20 8E 44 40 E8 8E 62 40 EB
>4F28 8E 65 40 E8 8E 55 40 60
>4F30 A2 00 4C 1C 4F A2 07 4C
>4F38 1C 4F 8D 30 FD 8D 08 FF

```

```

>4DB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DE0 05 05 05 05 05 05 05 05
>4DE8 05 05 05 05 05 05 05 05
>4DF0 05 05 05 05 05 05 05 05
>4DF8 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E00 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E08 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E10 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E18 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E20 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E28 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E30 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E38 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E40 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E48 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E50 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E58 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E60 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E68 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E70 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E78 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4E88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4E90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4E98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EAB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4ED0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4ED8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EE8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EF8 00 00 00 00 00 00 00 00

```

F 4000 4EFF 0

azután írjuk, pötyögjük be a programot, a biztonság kedvéért mentsük ki, nehogy elveszzen egy ekkora munka:

S:PLAYER/1*,8(kazettások: 1),4000,4F00

Eredeti INIT:

JSR\$1000 (\$400A)

& IRO

JSR\$1003 (\$403B)

Van még egy kis programocska, amit érdemes hozzátoldani:

```

>4F40 AD 08 FF 60 00 00 00 00
>4F48 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F50 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F58 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F60 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F68 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F70 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F78 00 00 00 00 00 00 00 00

```

```
>4F80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F8B 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F9B 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FAB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FBB 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Most az IRO \$4FF00-nál lesz, ezért az eredetit írjuk át \$4FF00-ra (A 4038 JSR \$4F00). Ezzel zene közben az 1-3 billentyűkkel választhatunk szöveget. Ha mindezt beírtuk és kimentettük, akkor töltünk be egy C64-es zenét, majd írjuk át (—ha kell) az inicializálást és az IRO vektort (ide ugrik majd a lejátszó), és indítsuk el a G4000 parancssal. Nem semmi zenét! Nagyrészt a fűrészfog dolgokat fogja majd bevenni,

```
>4FC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FCB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FDB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FEB 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FFB 00 00 00 00 00 00 00 00
```

vagyis a basszust (—és hát egy zenében ez a lényeg, a la BrutalWaXarok). Az az igazság, én még nem próbáltam ki, de lehet, hogy mire megjelenik, addigra bepötyögöm, vagy beszerzem, akkor majd írok róla egy kis véleményyt. Addig is jó gépelést!

• SCN & Jahny

APRÓ TIPPEK

Az első rutin egy BASIC listázás-megszakító rutin, a 'SHIFT' lenyomására megáll a listázás, ahol éppen scrollezett, a billentyű felengedésére mindez folytatódik. Nos:

```
.0100 PHA
      LDA $0543
      CMP #$01
      BEQ $0101
      PLA
      JMP $8B6E
```

A rutin aktivizálása:
>0306 00 01 RETURN

A másik program egy digitálizáló, kb. ugyanazzal a hatástokkal, mint amit már (párszor) leközöltünk, a magnóba berakott kazettát hallgatható digitálizálva, általában lejbeállító programként használható. Indítása csak BASIC-ból, SYS 1525...

```
.05F5 LDA $01
      AND #$38
      ADC #$BF
      STA $FF11
      STA $FF15
```

PLUSI ELSŐSEGÉLY

BLOW — ROTHMANS, DUNHILL, GAULOISES.
CASTLE MASTER: végtelen energiához egyszerre 'CHEAT'.
CIRCUIT — öt pályánként ad kódokat: SÓPA, DISC, BUGG, BRUD, SUPA, BORG, HAWK, DUKE, SHIT, LAME, FULL, COKE, RAAP, ZZAP, BURK, BEER, BLOD, SLUT, SLUT (megint!), ADSR
COLORBUSTER — öt pályánként ad kódokat: 05 - EASY LAMER; 10 - ASSINGKADE; 15 - NEVERMIND+space; 20 - KURVAANYAD; 25 - ROKA UGRİK; 30 - PAULAABDUL; 35 - DEKAS GECI; 40 - TERMINATOR; 45 - IMPOSSIBLE; 50 - INVINCIBLE
DIAMENTY — az első 50 kód, ami C64-re is jó: FLWDHII, OMTFJUY, INAGKYR, UBSMLTW, YUDJMRA, TCFKNE, RXGLBWG, EZHMTVJ, WAJNCAL, TTKBXS, AWLVZDV, SSMCAFX, DDNXTGA, FEBZWHW, GRVASJD, MFCTDKR, JGXWELL, KTZSRMN, LYADFN, MHTEGBX, NJWRTVA, BUSFYCW, VADGHXD, CBETJZK, XCRYUAG, ZDFHATT, AEGJBWJ, TFTUCSA, WGTADDC, SHHBEEE, DIJCFRG, EJUDGFI, RKAHGG, GMCGJYJ, TNDHKHA, YOELJC, HPFJMUE, JRGKNAG, URMLOBI, ASIMPCK, BTJNROM, CUKOREO, DULPSFR, EWMRTGS, FXNRUMU, GYOSVIW, HZDTWJY, IERUXKK, JNRVYLM...

DIZZY III.: címképnél egyszerűen csak 'Y'-t, örökéletet ad.
DIZZY VI. — Prince Of Yolk Folk: az intro után, a kipakolásnál szintén 'Y'-t kell nyomni, örökélet és végtelen energia...
LOGY — introban begépelni: Láma.

```
STA $FF19
LDA $0543
CMP #$01
BNE $05F5
LDA #$F1
STA $FF15
LDA #$EE
```

• Matula Ferenc

BASIC-ból elérhető trükkök:

POKE 806,103 — Run/Stop letiltás
 SYS 32768 — RESET
 SYS 52651 — BASIC 3.5 kifejlesztő
 POKE 775,191 — LIST letiltás
 POKE 22,35 — LIST sorszám nélkül
 POKE 622,25 — LIST sorszám visszakapcsolása
 POKE 816,157 — SAVE letiltás

Programba építve:
 POKE 19,1 — INPUT kérdőjel ki
 POKE 19,0 — INPUT kérdőjel be
 POKE 1344,64 — Ismétlőbillentyűk ki

• Széplaki András, Debrecen

KARATEKA: a második pályától ha meghalunk és kilrja, hogy "THE END", akkor csak egyet "spákoljunk" (space); újratevés.

NIBBLY'92 — RATT version: a 'E' megnyomásával pályaváltás, introban: GURIGA.

PUZZLE SHUFFLE: egyszerre kell lenyomni a "VODKA" betűt.

SPEEDBALL 2.: töltünk be monitorból a kimentett állást, SAVESPEED, ami CC00-CD61-ig tart, CC17-CC77-ig vannak a karakterek infó, ezeket célszerű FF-re átírni. Majd egy üres lemezre mentjük ki: S"SAVESPEED",08,CC00,CD61 [RETURN].

STONE AGE — "pár" pályakódja: BONIDO, SIDULA, BIFISI, LOVUHO, BADEBA, LUFIDO, HAVULU, LODISE, HIFUHI, DIVOBI, HEDIDA, DAFALI, HUVESU, DADOHA, SOFODO, DIVIDE, SIDABI, BEFEDO, SAVOLI, BUDUSU, LIFOHU, BOVIBE, LIDADA, BIFALO, LEVUSA, HADDOI, LUFIBO, HIVADA, DODALO, HIFUSE, DIVEHE, SEDIBI, DUFUDI, SUVIBU, DIDUDI, SOFELU, BIVISA, SEDUHO, BEFIBE, LUVUDI, BUDOLO, LIFISA, LIDEBU, HEFODE, DEVOLI, HUDISO, DUFABA, HIVEBI, DADODU, SIFUBA, DEVODO, SEDILE, BUFASE, SUVAHI, BIDUBI, LAFODU, BIVIU, LEDASU, BOFAHA...

A tippeket beküldték:
 BAG (Arló), Molnár Balázs, PROKY (Bp.)

ELSŐ SEGÉLY



TIPPHALMAZ C64-re

AZTEC TOMB (Megoldás):

GO LADDER, GET CHEST, D, S, W, EXAMINE BED, OPEN DRAWER, EXAMINE DRAWER, GET KEY, GO TRAPDOOR, GET CLOAK, WEAR CLOAK, EXAMINE CELLAR, GET KEY, U, EXAMINE HALL, OPEN DOOR, GET JAR, GO DOOR, S, E, EXAMINE POOL, DROP KEY, GET FISH, CATCH FISH, GET KEY, EXAMINE FISH, FILL JAR, REMOVE CLOAK, W, N, OPEN CHEST, DROP CHEST, DROP KEY, DROP KEY, GET SWORD, GET ROPE, CLIMB BUILDING, GET WOOD, D, S, THROW WOOD, GO BRIDGE, S, GET MOUSE, N, W, THROW CLOAK, GO GATE, GET CLOAK, WATER PLANT, FILL JAR, WATER PLANT, DROP JAR, CLIMB BEANSTORK, THROW MOUSE, GO PATH, GO VALLEY, S, THRDW ROPE, CLIMB ROPE, GIVE CLOAK, GET BOX, OPEN BOX, DROP BDX, GET MAP, LOOK MAP, D, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT, EXAMINE BOAT, GO CABIN, GET TORCH, GO HATCH, N, SAIL ISLAND, GO HOLE, LIGHT TORCH, GET JACKET, U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S, WEAR JACKET, JUMP OVER CLIFF, SWIM, GO BEACH, REMOVE JACKET, GO FOREST, N, CLIMB STATUE, GET DIAMOND, D, E, EXAMINE WAL, INSERT DIAMOND, GO PASSAGE, LIGHT TORCH

CARRIER COMMAND kódok:

7-1-7-BEING, 7-3-6-ONLY, 14-1-11-MAP, 14-2-1-NEXT, 16-1-2-BASE, 17-2-5-LOSES, 17-4-10-VIA, 20-2-7-CORE, 21-3-7-HIGH, 22-4-13-YOUR, 28-1-4-TOP, 28-2-2-TURRET, 29-3-3-FAR, 32-2-3-EVENT, 33-3-2-MAIN, 33-3-19-DRONES, 33-5-14-SITE, 35-2-18-TIME, 35-4-7-SELECT, 36-4-2-STOP, 39-3-7-WILL, 41-2-7-WITH, 43-2-

3-EITHER, 44-1-21-WEAPONRY, 44-6-13-CYCLE, 51-2-7-LIMIT, 53-2-2-LAND, 55-1-2-MAIN, 60-2-6-ABLE

EVERY SECOND COUNTS (válaszok):

GENTLEMEN'S TROUSERS. YES: pants, strides, kecks, bags, NO: trollies, sloops, grippers, poopers, goofers.
REAL HATS. YES: sombrero, pork pie, opera, bobble, NO: batshman, humbug.
CHINESE YEARS. YES: rat, dragon, pig, rabbit, monkey, NO: squid, platypus, duck, gerbil.
PARTS OF HORSE. YES: hock, dock, fetlock, croud, poll, withers, NO: wedlock, dressage, futlock.
BRIDGES OVER THAMES. YES: Hungerford, Battersea, Waterloo, Thames, Chelsea, Tower, NO: Knightsbridge, Trafalgar, Soho.
JACK. YES: Nicholson, Nicklaus, Train, Jones, NO: O'Behan, Frost, Pot, Daw.
PHOTOGRAPHERS. YES: David Bailey, Cecil Beaton, Lord Snowden, Lord Litchfield, Terence Donovan, NO: Cecil Parkinson, Lord Dunsnapping, Luigi Paparazzi, Prince Willcome.
MAGNIFICENT SEVEN. YES: Charles Bronson, Horst Bucholz, Steve McQueen, Robert Vaughn, James Coburn, NO: Clint Eastwood, James Garner, Lorne Greene, Clint Walker.
CARTOONS. YES: Tom and Jerry, Yogi Bear, Texas Pete, Wimpy, Barney Rubble, NO: Sooty, Bill and Ben, Gordon Gopher, Andy Pandy.
FAMOUS. YORKS: Paul Daniels, Harold Wilson, Fred Tauman, LANCS: George Formby, Eric Morecampe, Russell Marty, Jimmy Clitherge, Les Dawson, Bernard Cribbins.

FAMOUS YUP: Boxcar Willie, Billie Jo Spears, Willie Nelson, Rattlesnake Annie, NOPE: Billy Two Rivers, The Sobb Sisters, Hank Marvin, Crystal Ball,
FAMOUS. FACT: Atfred the Great, Sitting Bull, Molotov, John O'Groats, Captain Kidd, FICTION: John Bull, Ben Hur, Simple Simon, Davy Jones,
FAMOUS. FASHION: Zandra Rhodes, Katherine Harnett, Jean Muir, Vivine Westwood, Mary Quant, FICTION: Barbara Canland, Catherine Cookson, Danielle Steel, Georgette Meyer,
NUMBERS. TRUE: billion, trillion, quintillion, quadrillion, gillion, FALSE: pavillion, vermillion, pillion, collilion,
GAMES WITH BALL. YES: polo, lacrosse, roulette, hurling, pelota, NO: ice hockey, curling, badminton, deck tennis,
ZODIAC. YES: crab, lion, goat, bull, fish, NO: swan, bear, unicorn, two-headed serpent,
CAMBRIDGE COLLEGES. RATHER: Selwyn, Sidney Sussex, Conville and Calus, Clare, NO. Austin, Snobhead, Diethouse, Porterhouse, Garpulers,
USE IN. TENNIS: net, set, backhand, dropshot, SNOOKER: break, rest, cushion, frame, spider,
FAMOUS. SOLDIER: Duke of Wellington, Alexander the Great, Roben E. Lee, Viscount Montgomery, Napoleon Bonapane, SAILOR: Sir Francis Drake, James Cook, Christopher Columbus, Sir Francis Chichester,
NEWSPAPERS. BIG: The Independent, Sunday Express, Guardian, Financial Times, Observer, SMALL: Mail on Sunday, The Sun, Daily Express, Today,
ANIMALS. MIAOW: Rommel, Benny, Willow, Custard, WOOF: Bonny, Scooby Doo, Roly, Freeway, Willy,
IS ON. TOP: Bank of England, dorsal fin, number 5, red in a rainbow, atlas vertebra, BOTTOM: green light, X on a typewriter, figure 20, stalagmites,
IT IS. MAGIC: nymph, gnome, flibbengibbet, sprite, goblin, TRAGIC: trollp, gossamer, gobbledecook, nobble gobble,
CREATURE. BITE: flea, asp, tarantula, mosquito, STING: hornet, jellyfish, stonelfish, sea urchin, scorpion,
BINGO NICKNAMES. TRUE: Key of the door - 21, Two little ducks -22, Doctor's Orders -9, Unlucky for some - 13, FALSE: 4 and 9 - The Brington line, 6 and 2 - Clickety duck, Look after yourself -1, Don't be late -88, Top of the sop -99
REPLACE. MIAOW, Curiosity killed the M, Like a M on hot bricks, Like a M on hot tin roof, The M's pyjamas, A M may look at a king, WOOF: Every W has its days, Give a W e bad name, In the W house, Love me love my W,
FAMOUS. BRITISH: Eurythmics, Simple Minds, Billy Ocean, Dire Straits, YANK: Earth, Wind and Fire, Prince, Tina Turner, Commodores, Lindisfarne
MASTERS AND SERVANTS. TRUE: Man Friday - Robinson Crusoe, Hudson - Sherlock Holmes, Lancelot Gobbo - Shylock, Brabinger - Audrey F. Hamilton, Hudson - Lord O'Bellamy, FALSE: Jeeves - Lord Brideshead, Malvollo - Othello, Sam Weller - David Copperfield,
Egyebek: 1. Abbreviation: Missouri, 2. Alex Foley: Eddie Murphy, 3. Am state (woman's name): Maryland, 4. Atlanta: Georgia, 5. Chemistry: zinc, 6. Dominoes: 28, 7. England: Devon, 8. Football 86 third: France, 9. Genesis: 1977, 10. Gold medalist: Berlin, 11. Golden girls: 7, 12. Italy: Venice, 13. LP "1999": Prince, 14. LP "Off the Wall": Michael Jackson, 15. Men at Work: Australian, 16. Poker: Green, 17. Saint Anton: Austria, 18. South Am country: Columbia, 19. Sport: 30, 20. Summer Olympic Games 84: Los Angeles, 21. The Day of the Jackal: Edward Fox, 22. Winter Olympic Games 84: Yugoslavia

PARADROID

Robotok

Típus: 001 — befolyásoló
Bemenet: 01
Osztály: Befolyásoló
Magasság: 1.00 m
Súly: 027 kg
Meghajtás: nincs
Agy: nincs
Fegyvere: Lézerek
Érzékelő: 1. —; 2. —; 3. —

Típus: 123 — takarító robot
Bemenet: 02
Osztály: Takarító
Magasság: 1.37 m
Súly: 085 kg
Meghajtás: kerekek
Agy: nincs
Fegyvere: nincs
Érzékelő: 1. színekép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 139 — takarító robot
Bemenet: 03
Osztály: Takarító
Magasság: 1.22 m
Súly: 061 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: nincs
Fegyvere: Nincs
Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 247 — szolga robot
Bemenet: 04
Osztály: Szolga
Magasság: 1.56 m
Súly: 078 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 249 — szolga robot
Bemenet: 05
Osztály: szolga
Magasság: 1.63 m
Súly: 083 kg
Meghajtás: pedál
Agy: neutronic
Fegyvere: Nincs
Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 296 — szolga robot
Bemenet: 06
Osztály: szolga
Magasság: 1.20 m
Súly: 047 kg
Meghajtás: láncotalp
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 302 — futár robot
Bemenet: 07
Osztály: futár
Magasság: 1.07 m
Súly: 023
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: nincs
Fegyvere: nincs
Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 329 — futár robot

Bemenet: 08

Osztály: futár

Magasság: 1.07 m

Súly: 031 kg

Meghajtás: kerekek

Agy: nincs

Fegyvere: nincs

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 420 — karbantartó robot

Bemenet: 09

Osztály: karbantartó

Magasság: 1.41 m

Súly: 057 kg

Meghajtás: láncialpak

Agy: neutronic

Fegyvere: nincs

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 476 — karbantartó robot

Bemenet: 10

Osztály: Karbantartó

Magasság: 1.41 m

Súly: 042 kg

Meghajtás: anti-gravitáció

Agy: neutronic

Fegyvere: lézerek

Érzékelő: 1. színekép; 2. Infra-vörös; 3. —

Típus: 493 — karbantartó robot

Bemenet: 11

Osztály: karbantartó

Magasság: 1.48 m

Súly: 051 kg

Meghajtás: anti-gravitáció

Agy: neutronic

Fegyvere: nincs

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 516 — légénységi droid

Bemenet: 12

Osztály: légénységi

Magasság: 1.57 m

Súly: 074 kg

Meghajtás: láb

Agy: neutronic

Fegyvere: nincs

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 571 — légénységi droid

Bemenet: 13

Osztály: légénységi

Magasság: 1.76 m

Súly: 062 kg

Meghajtás: lábak

Agy: neutronic

Fegyvere: nincs

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 598 — légénységi droid

Bemenet: 14

Osztály: légénységi

Magasság: 1.72 m

Súly: 093 kg

Meghajtás: lábak

Agy: neutronic

Fegyvere: nincs

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 614 — ór droid

Bemenet: 15

Osztály: ór

Magasság: 1.93 m

Súly: 121 kg

Meghajtás: lábak

Agy: neutronic

Fegyvere: lézerkarabély

Érzékelő: 1. színekép; 2. subsonic; 3. —

Típus: 615 — ór droid

Bemenet: 16

Osztály: ór

Magasság: 1.20 m

Súly: 29 kg

Meghajtás: anti-gravitáció

Agy: neutronic

Fegyvere: lézer

Érzékelő: 1. színekép; 2. Infra-vörös; 3. —

Típus: 629 — ór droid

Bemenet: 17

Osztály: ór

Magasság: 1.09 m

Súly: 059 kg

Meghajtás: láncialp

Agy: neutronic

Fegyvere: dupla lézer

Érzékelő: 1. színekép;
2. subsonic (általában dupla lézert jelent); 3. —

Típus: 711 — harci droid

Bemenet: 18

Osztály: harci

Magasság: 1.93 m

Súly: 102 kg

Meghajtás: lábak

Agy: neutronic

Fegyvere: disruptor

(erős hangot bocsajt ki és ettől sok robot és droid kipurcan)

Érzékelő: 1. végső hang; 2. radar; 3. —

Típus: 742 — harci droid

Bemenet: 19

Osztály: harci

Magasság: 1.87 m

Súly: 140 kg

Meghajtás: láb

Agy: Neutronic

Fegyvere: disrubtor

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 751 — harci droid

Bemenet: 20

Osztály: harci

Magasság: 1.93 m

Súly: 227 kg

Meghajtás: lábak

Agy: neutronic

Fegyvere: lézer

Érzékelő: 1. színekép; 2. —; 3. —

Típus: 821 — biztonsági droid

Bemenet: 21

Osztály: biztonsági

Magasság: 1.00 m

Súly: 028 kg

Meghajtás: anti-gravitáció

Agy: neutronic

Fegyvere: dupla lézer

Érzékelő: 1. színekép 2. radar 3. infra-vörös

Tipus: 834 — biztonsági droid
 Bemenet: 22
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.10 m
 Súly: 034 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: neutronic
 Fegyvere: lézer
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. radar, 3. —

Tipus: 883 — biztonsági droid
 Bemenet: 23
 Osztály: biztonsági
 Magasság: 1.63 m
 Súly: 179 kg
 Meghajtás: kerekek
 Agy: neutronic
 Fegyvere: exterminator ugyanaz mint a lézer
 Érzékelői: 1. szinkép; 2. radar, 3. —

Tipus: 999 — parancsnoki egység
 Bemenet: 24
 Osztály: parancsnok
 Magasság: 1.87 m
 Súly: 162 kg
 Meghajtás: anti-gravitáció
 Agy: primode (legjobb agy!!!)
 Fegyvere: dupla lézer
 Érzékelői: 1. infra-vörös; 2. radar; 3. subsonic

SPY TREK (megoldás):

EXAMINE INSIDE POCKETS, PUSH LIB, DRAW CURTAINS, TAKE PILL, TAKE WALLET, EXAMINE WALLET, TALK TO DRIVER, SWALLOW PILL, OPEN BRIEFCASE, TAKE BEARD, WEAR BEARD, TAKE WIG, WEAR WIG, EXAMINE GRATING, GO INTO HOLE, W, READ SIGN, PRESS BUTTON, E, E, SIT BELT, EXAMINE TRAMP, READ SIGN, GIVE COIN (7x), TAKE KEY, TAKE UMBRELLA, E, BUY CRISPS, SAY UNYON, TAKE PACKET, OPEN PACKET, TAKE PASSPORT, TAKE ONION, W, N, N, SHOW PASSPORT, N, ENTER PLANE, W, OPEN DRAWER, TAKE KNIFE, E, E, PEEL ONION, W, LEAVE PLANE, N, W, EXAMINE BOARD, ENTER TAXI, SAY TOWER, LISTEN GUIDE, UNLOCK GATE, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, U, GET SPADE, ENTER CAR, PULL LEVER, E, DIG, TAKE ROD, THROW HOOK OVER CABLE, SLIDE DOWN CABLE, CAST LINE, TAKE FISH, W, FEED CAT, TAKE SKIS, E, S, U, ENTER CAR, PULL LEVER, E, E, DROP SKIS, ENTER COACH, E, E, EXAMINE TABLE, TAKE TABLECLOTH, W, ASK WOMAN TO MAKE HABIT, TAKE HABIT, W, U, U, READ PLAQUE, WEAR HABIT, ENTER GATE, W, TAKE CHOPPER, E, CUT GOALPOSTS, TAKE POLE, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, TAKE DOLL, W, W, JUMP, N, U, U, ENTER GATE, E, GIVE DOLL TO GIRL, TAKE BIBLE, W, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, READ BIBLE, TURN STONE, ENTER PASSAGE, TAKE CANDLE, EXAMINE GIRL, ASK GIRL TO LIGHT CANDLE, TAKE CANDLE, ENTER PASSAGE, W, PULL BRICK

• Izsóf András / DoT (Molnár Zsolt)

TIPPHALMAZ Amigára**Addams Family: kódok:**

&1Y1M, ?1J14, ?2R1K, VZEKE, VGJ1Y, VLKKV

Alr Support: pályakódok:

2-O2P6OBHA819J1, 3-OVPHOBHA819J1, 4-
 O6PPOBHA819J9, 5-PJOXOBHE819J9, 6-
 PLO6OBHM819JO, 7-NFOHOBH3819JO, 8-
 BHOPOBH3819LO, 9-BBNXOBF38A9PO, 10-
 BBN6QBF3819HO, 11-BHNHOBH3819HO, 12-
 BJNPOBN3816HO, 13-BLMXOAN3814HO, 14-
 CFM6OCN381VHO, 15-AHMHOCN381VHO, 16-
 EBMPOKN381VHO. (Sajnos nem tudtuk biztosan, hol van
 nulla, ill. 0 betű. Kénytelenek lesztek némelyiket kétszer
 is beírni. Sorry — DoT)

Allen Breed Special Edition

A kódokat a számítógépekben kell beírni! 2. XXDFA, 4.
 RTHAA, 6 LAEEA, 8. UYTTA, 10 PPEAB

Battle Isle — Moon of Chromos

Amik még nem voltak, (Most azt, hogy melyik kód
 melyik pálya, nem tudom, mert két táblázat is van, és
 egymáshoz képest eggyel el vannak tolódva, sorry —
 DoT), SYNOM, LUPOS, SONNE, SOTEX, RASEN,
 FISCH, EBTON, KABEL, SYTAX, DIONE. Néhány kódot
 csak két játékos használhat.

Chaos Engine

2.világ: SN40HDN4836D, 3 világ: 8HBFCEP98R3J0,
 4.világ: Z3R30TSW0L67

Chrome

1-START, 2-TRUTH, 3-YELLY, 4-STORY, 5-CLOUD, 6-
 MOUSE, 7-HUMAN, 8-FLOOR, 9-PAPER, 10-EARTH, 11-
 SPACE, 12-GENAM, 13-APPLE, 14-JUICE, 15-CHESS,
 16-WORLD, 17-AUDIO, 18-LOGIC, 19-TITLE, 20-VENUS

Deuteros

Miközben nagyban játszunk, szakítsunk időt egy
 'SHIFT+C' megnyomására is, majd pillantsunk bele a
 "sátor-menübe".

Dynablast: "néhány" pályakód a "blasztareaeknek".

1.1 UKCLMNKT / 1.2 MUFWLNCC / 1.3 UAOWOJEU / 1.4
 UAYKOSEN / 1.5 UAYKLIEN / 1.6 UAKLIEN / 1.7
 UAKLSEU / 2.1 UKBZWGVG / 2.2 MUFEESCN / 2.3
 UAKTVEU / 2.4 UAYKTOEE / 2.5 UAYKTEEA / 2.6
 UAKOTEE / 2.7 MUREEOVL / 3.1 UAWKOVRR / 3.2
 UAKOVRR / 3.3 MURCLEVU / 3.4 MUKCLICS / 3.5
 UAWVIORL / 3.6 UAEVIORC / 3.7 UKAHMBSZ / 3.8
 UKBHPGVA / 4.1 MUKCNGS / 4.2 MUFENWRV / 4.3
 UAEVOUGH / 4.4 UAYVBSZR / 4.5 MUWCNLKL / 4.6
 UKAHNMUS / 4.7 UAEVOSGH / 4.8 UAYVTJZT / 5.1
 MUWCONKU / 5.2 UAEVOOGC / 5.3 UAEVOJGL / 5.4
 UAWVOIGC / 5.5 UKLHJMUP / 5.6 UAEVLIGR / 5.7
 UKAHJTUP / 6.1 UAWVPGH / 6.2 UKKZEGLY / 6.3
 UACKOVGL / 6.4 UAHKBEZC / 6.5 UARKOGL / 6.6
 UACKOGL / 6.7 UACKOGL / 7.1 UARKIVGL / 7.2
 UACKIPGR / 7.3 UACKGVGH / 7.4 MUWELOHL / 7.5
 UARKGOGH / 7.6 UACKGOGH / 7.7 UACKGEGH / 7.8
 MUWELJHH / 8.1 UKVOELVP / 8.2 UKKOSLVY / 8.3
 UACFVORL / 8.4 UKVOSTVV / 8.5 MUYEETVU / 8.6
 VACFVIRC / 8.7 MUHEEBVU.

Eye of the Beholder 2.

A karakterek tuningolása: Ha betöltjük a kimentett állást valamilyen szektorszerkesztőbe, akkor át lehet írni a tulajdonságokat. Az első név a 22-32. byte-on van (decimálisan) Str:33-34.byte, Str%:23-36.byte, Int: 37-38.byte, Wis:39-40.byte, Dex:41-42.byte, Con:43-44.byte, Cha: 45-46.byte, HP: 48-49., 50-51 byte (2-2 byte), Experience: 63-65.byte. Ha megemeljük az Exp-t, akkor majd harc közben addig fog szintet lépni a karakter, amíg az Exp engedi, de ebben a részben csak a 13.szintig enged lépni a program. Egy helyen el lehet akadni: ott, ahol a padlón két Crimson gyűrű csúszkál. Mielőtt megpróbálnánk felvenni, álljunk meg előtte és mentünk állást. Ezután töltsünk be egy file-kezelőt, és másoljuk le a 4-es lemezt, majd az átmásolt példányon töröljük le a LEVEL15.SAM file-t. A RAM-ba másoljuk le a LEVEL16.SAM file-t, majd ezt ott nevezzük át LEVEL15.SAM-ra és ezt a file-t másoljuk vissza a berhelt lemezre. Ezután töltsük vissza az állást, de amikor a 4 lemezt kéri, akkor a "megpreparált" lemezt tegyük be! Egyszer nem fogja ezt a lemezt elfogadni, akkor már betehetjük az eredeti lemezt. Így most már fel tudjuk venni a gyűrűket. Miután ezt megtettük, mentünk állást, és töltsük vissza az eredeti 4.lemezzel és most már lehet folytatni a játékot.

Hágar: kódok:

2-FEAFGN, 3-JVSAMK, 4-ASGAPO, 5-UWFXPZ, 6-FSXRIC, 7-DYAETG, 8-WFZILD

Last Ninja 3: kódok:

2-IMED, 3-URTI, 4-BASD, 5-NUOS, 6-REOO

Mega lo Mania

Itt egy csomó kód mind a négy ellenfélnél. A kódok az 1-es korszaknál kezdődnek, s a "mészárlás anyjánál" végződnek.

Ellenfél: MADCAP

kor	kód
1.	IUIAZXFIWMB
2.	GZIARZLIWMX
3.	MKIAVZLXXSJ
4.	KPIANBSXXSF
5.	OAIADAMYXSL
6.	OFIAVBSYXSH
7.	UOHAZBSJTAT
8.	SVHARDYJTAP
9.	SHKAFZFMWMJ
10.	JGLANDPHOSY

Ellenfél: SCARLET

kor	kód
1.	OVIAYASIWMC
2.	MAJAOCYIWMY
3.	SLIAUCYXXSK
4.	OOIAIFYXXSG
5.	WBIACDYXXSM
6.	UGIAOYFYXSI

7.	ASHAUYFJTAU
8.	YWHAMAMJTAO
9.	YIKAECSMWMK
10.	PHLAOUOKOSG

Ellenfél: CAESAR

kor	kód
1.	UWIANCYIWM
2.	SBJABYFIWMZ
3.	YMIIFYFXSL
4.	WRIAXZLXXSH
5.	CDIANYFYXSN
6.	AIIFAFAMYXSJ
7.	GTHAJAMJTAV
8.	EYHABCSJTAR
9.	EKKAWDYMWMO
10.	CPKATCSETGF

Ellenfél: OBERON

kor	kód
1.	CTIAOCYIWMA
2.	AYIACYFIWMW
3.	GJIAGYFXSI
4.	EOIAYZLXXSE
5.	KZHAOYFYXSK
6.	IEIAGAMYXSG
7.	OPHAKAMJTAS
8.	MUHACCSJTAO
9.	MGKAUDYANMY
10.	KLKAIZFODMW

Populous 2.

Nike után a következő istenek vannak: Demeter, Hebe, Eilethya, Metis, Aphrodite, Eos, Selene, Helios, Styx, Hyperion, Artemis, Athena, Apollo, Hephaestus. **Pályakódok:** Uptad (301), Heumak (333), Fehe (366), Neuxak (403), Peneat (432), Quho (464), Copeaf (501), Mmtt (534), Unve (555), Ugid (590), Erimad (626), Lengaf (655), Piunad (696), Aaer (705)...

Psyborg

2-1610,3-1510,4-1710, Krypton:1-7564, 2-5027, 3-5269, 4-7235, 5-4794, Kalgan: 1-0413, 2-9411, 3-6855, 4-9591, 5-4269, Zorgon: 1-4640, 2-4412, 3-2436, 4-3883, 5-5564, 6-1902, Terminus: 1-0722, 2-4464, 3-9802, 4-9972, 5-2937, 6-5805, Trantor: 1-6619, 2-7627, 3-6765, 4-0218, 5-9336, 6-3704, 7-4970, Sol: 1-3610, 2-2349, 3-3482, 4-2636, 5-7292, 6-2022, 7-4425

Rodland

Ez a végtelen credit cheat sajnos csak 2 player-módban működik. A highscore táblába írjuk be, hogy "CHEDDAS".

Sarakon: szintkódok:

Amiga: 15-LUNKWILL, 30-VRANX
C64: 15-BUSTERS, 30-MADNESS

• Fazekas László, Érd / Egrl Csaba, Dunaújváros

TIPPHALMAZ PC-re

DARKSEED

Tárgyak:

1791.byte (3.sector 255 byte) Tárgyak száma
1792.byte-tól (3.sector 256 byte-tól) Tárgyak

Könyvtárjegy	LIBRARY CARD	0A
Alaprajz	BLUEPRINT	22
Feszítővas	CROWBAR	05
Kesztyű	GLOVES	0E
Kötél	ROPE	17

Napló	JOURNAL	06		F6	Invisibility
Pénz	MONEY	08	33		Food [FF]
Whisky	SCOTCH	07	34		1. osztály szintje
Névjegykártya	BUSINESS CARD	12	35-36		2., 3. osztály szintje
Hajp	BOBBY PIN	08	37-38		1. osztály max EP-je
Papírcétti	JOURNAL SCRAP	0C	39-40		1. osztály jelenlegi EP-je
	GRAVE JOURNAL SCRAP	10	41-48		2., 3. osztály EP-jei
Órakuics	CLOCK KEY	0D	115-6		Jobbkézben levő tárgy
Tükördarab	MIRROR SHARD	0F	117-8		Balkézben levő tárgy
Távcsó	BINOCULARS	10	119-146		Tárgyak a hátizsákban
Ásó	SHOVEL	11	148		Nyílak száma
Bádogpohár	TIN CUP	29	149-150		Páncélzat
Kutya botja	STICK	13	151-2		Csuklópánt
Láthatatlanság	HEADBAND	15	153-4		Sisak
Ez nem tabletta, hanem hajpánt; a hatása tabletta 4 képernyőváltásig tart.			155-6		Nyaklánc, Medál
			157-8		Csizma
Mikrofilm	MICROF. CARD	18	159-160		1. tárgy a bőrvön
Kő	LOOSE ROCK	19	161-4		2., 3. tárgy a bőrvön
Slusszkulcs	CAR KEYS	1A	165-6		1. gyűrű
Baltanyél	AXE HANDLE	14	167-8		2. gyűrű
Kalapács	HAMMER	1B	223-229		Különböző varázslatok hatása alatti
3 lemez ikon		04			kijelzések (piros, sárga, vegyes keretek)
Ez jelképezi a lemezm@veleteket. Akárhova betehetjük a tárgyak közé (többet is), és tényleg m@ködik !!!			231		HP ütés rajtunk
			232		HP ütés a jobbkézszel
			233		HP ütés e balkézszel

EYE OF THE BEHOLDER 1.

Átíráható adatok:

Az adatok a karakter nevének a kezdetétől számitanak!

[]-ben az ajánlott érték

—1 A karakter állapota [01]

01	él és virul
03	POISONED
05	PARALYZED

0 Név

11,13	Jelenlegi STR [12,64]
12,14	Max STR [12,64]
15,17,19,21,23	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
16,18,20,22,24	Max. INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]

25 Jelenlegi HP

26 Max HP

27 AC [80]

28 Kezek állapota [00]

00	2 szabad
01	Bal kéz szabad
02	Jobb kéz szabad
03	0 szabad

29 Fajok és nemek [02, vagy 06]

00	Human Male
01	Human Female
02	Elf Male
03	Elf Female
06	Dwarf Male
07	Dwarf Female

30 Osztály

00	Fighter
01	Ranger
02	Paladin
03	Mage
04	Cleric
05	Thiel

31 Lawful Good-Chaotic Evil [00]

32 Aickép

FF	Anyá
FE	Beohram
FD	Kirath
FC	Ileria
FB	Tyrra
FA	Tod Uphill
F9	Taghor
F8	Dohrum
F7	???

Fontosabb tárgyak:

0600	LOCK PICKS
0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1A00	A. DART
1F00	PALADIN HOLY SYMBOL
2000	WAND OF SILIVIAS
2B00	DWARF HELMET
2D00	A. LONGSWORD
3100	Speciális török
7000	Speciális török
5001	Speciális török
3300	ORB OF POWER
3800	FANCY ROBE
3A00	I. ROCK
3B00	Mege scroll of DETECT MAGIC mostantól M
3C00	SPEAR
3E00	STONE MEDALLION
5500	BOW
5600	STONE DAGGER
5C00	SLING
8C00	DROW CLEAVER
8D00	STONE SCEPTER
9000	M FLAME ARROW
9600	DWARVEN KEY
9E00	STONE NECKLANCE
A000	M HASTE
A900	M DISPEL MAGIC
B200	M INVISIBILITY 10'
C200	M HOLD PERSON
C300	STONE RING
D000	MACE +3
D600	M FIREBALL
D700	CHIEFTAIN HALBERD
D900	NECKLANCE
E700	SLICE +3
E800	BREACERS
EA00	M FEAR
F100	M LIGHTNING BOLT
0101	NIGHT STALKER
0901	DROW BOOTS
0F01	M SHIELD
1101	PLATE MAIL OF BEAUTY
1201	FLAIL
1501	SCEPTER OF KINGLY MIGHT
1601	M ICE STORM
1B01	M STONESKIN

2501	M ARMOR
2601	SPIDER SHIELD
3601	STONE HOLY SYMBOL
3F01	M CONE OF COLD
4301	STONE ORB
4901	SLASHER +4
4C01	M HOLD MONSTER
5D01	SEVERIOUS
6001	SHORT SWORD
9301	POTION OF VITALITY
B101	POTION OF CURE POISON
B201	HOLY SYMBOL
BF01	M VAMPIRIC TOUCH
C001	Ahhoz képest, hogy micsoda, elég nagyokat sebez.
0E02	Akárcsak az előző, de ennek az ikonja már egy LONGSWORD
2F02	Szintén DAGGER ikonnal

Kulcsok:

1100	JEELED
1300	BLUE GEM
5400	RED GEM
1400	SKULL
2200	GOLDEN
2C00	GREY
9900	DWARVEN
F000	DROW
F700	RUBY

Megjegyzések:

- Ha a felszerelések (pl.: páncél) helyére oda nem illő tárgyat rakunk, akkor a gép kiakad
- A HP-t ne állítsuk maximumra(7F), mert szintlépéskor növekszik!
- Az AC szintén átfordulhat.
- A maximum szintek:

PALADIN	- 0B
CLERIC	- 0A
MAGE	- 0B
- A FEAR varázslat lényegesen elijeszti az ellenséget, de csak akkor, ha a szomszédos mezőn van. Használható a HOLD PERSON, MONSTER helyett.
- Ha egy karakter nevén megnyomjuk a jobb gombot, akkor kicserélhetjük egy másikkal (szintén jobb gomb a névén).
- A Paladin tényleg varázsolhat!
- A Magical Vestment csökkentli a Paladin vagy a Cleric AC-jét.
- A Neutral Poison semlegesíti a mérgezést!

EYE OF THE BEHOLDER 2.**A FILE(!!!) kezdetétől:**

00-18	Állásnév
21	Karakter állapota [01] (Itt van kővédermedt is)
22-31	Karakter neve
33,35	Jelenlegi STR [12,64]
34,36	Max STR [12,64]
37,39,41,43,45	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
38,40,42,44,46	Max INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
48,47	Jelenlegi HP [7880]
50,49	Max HP [7880]
51	AC [86]
52	Kezek állapota [00]
53	Fajok, nemek [00 (FIGHTER), illetve 02 (MAGE)]
54	Osztályok
06	FIGHTER-CLERIC
0B	THIEF-CLERIC
0E	MAGE-CLERIC

55	Pártállás [00]
56	Arcképek
FF	Insal FIGYELEM: Ezt ne vállasszuk, mert a program azt hiszi, hogy tényleg bevettük a csapatba.
FE	Calandra
FD	???
FC	San-raal
FB	???
FA	???
57	Food [FF]
58-60	Levels [max. 11]
61-72	EP-k
241-2	Jobbkéz
243-4	Balkéz
245-272	Hátlsák
273-4	Tegez
275-6	Páncél
277-8	Csuklopáni
279-280	Sisak
281-2	Medál, Nyaklánc
283-4	Csizma
285-90	3 tárgy a bőrvőn
291-4	Gyűrűk
345-6,349	Különböző varázslatok hatása a karakteren
350	IMP. INVISIBILITY hatása alatt van a karakter
353	HP ütés rajtunk
354,5	HP ütés jobb, balkézrel

FIGYELEM!

Ha a tárgyakat beírjuk hozzánk, akkor a játéklemezéből eltűnik az adott számú, mivel a játéklemezben nem lehet 2 azonos számú tárgy! Ez a kulcsoknál még nem baj, mivel ha kinyitjuk az ajtót, akkor a kulcs eltűnik, a program 'elfelejtli', és csak az marad meg, hogy az ajtó nyitva van.

Tárgyak:

0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1B00	PALADIN HOLY SYMBOL
2700	STONE GEM
2800	STONE DAGGER
2900	STONE SPHERE
2A00	STONE CROSS
2B00	STONE NECKLANCE
2F00	RING OF ADORNMENT
3700	TOME (SPELLBOOK)
3B00	TWO HANDED SWORD
4100	TUNING FORK
4900	MANTIS IDOL
4A00	POLISHED SHIELD
4C00	EYE OF TALON
4F00	TOOTH
5100	TALON'S TONGUE
5200	HILT OF TALON
5300	CRYSTAL HAMMER
5400	STARFIRE
5500	JHONAS' CLOAK
5600	CRIMSON RING
5900	RING OF PROTECTION
5B00	POLEARM (HALBARD)
5C00	SCEPTRE OF KINGLY MIGHT
5D00	KHELLEN'S COIN
5E00	COIN
5F00	AMULET OF LIFE
6100	STICKY PAPER (SPELLBOOK)
7100	M MAGIC MISSILE
7900	MACE 'THUMPER'
7B00	DAGGER 'YARGON'

7F00	MAGIC DUST
8300	AXE 'THE BAIT
9800	HELMET
A400	M LIGHTNING BOLT
B100	DAGGER 'SA SHULL'
CE00	BREACERS OF PROTECTION
D000	M HASTE
DA00	GLASS SPHERE
E200	M DETECT MAGIC
E300	M SHOCKING GRASP
E400	M FIREBALL
E500	CLOAK 'MOONSHADE'
F100	M REMOVE CURSE
F900	M TRUE SEEING
FA00	TALON
0001	M IMP. IDENTIFY
1C01	PALADIN HOLY SYMBOL
1F01	PLATE MAIL
2701	M INVISIBILITY
3C01	M BLUR
3D01	M DISPEL MAGIC
5A01	M DISINTEGRATE
6E01	HALBERD
7E01	M HOLD MONSTER
8301	M IMP. INVISIBILITY
8A01	M STONE TO FLESH
8F01	M ICE STORM
9001	BRAHAMA'S BOOTS
9701	AMULET OF RESURRECTION
9901	M WALL OF FORCE
9B01	M INVISIBILITY 10'
9D01	M FLESH TO STONE
A501	M CONE OF COLD
A801	MAPAJ
A901	THE SHALL REJOICE
AB01	STICKY PAPER (PARCHMENT)
AC01	M FEAR
BF01	NECKLANCE OF ADORNMENT
C201	RING OF FEATHER FALL
C301	RING OF ADORNMENT
E801	+3 DAGGER
E901	+2 DART
F901	LONG BOW
0002	Id. első rész C001-es lágry

Kulcsok:

1100	GREY
1200	COPPER
1D00	SKULL
1E00	DARKMOON
2600	SPIDER
4000	BONE
4400	RED GEM
4500	GREEN GEM
4600	BLUE GEM
4700	PURPLE GEM
4800	MANTIS
4D00	CRYSTAL
4E00	SHELL
5000	CRIMSON
7700	NORTH WIND
9A00	EAST WIND
B900	WEST WIND
E000	SOUTH WIND
8001	SOUL GEM
8101	HEART GEM
8201	BODY GEM

Megjegyzések, Tippek:

- Ha az AC-t átírjuk, dobjuk el az összes páncélt, pajzsot, csuklópántot, és ne alkalmazzunk AC növelő varázslatot a karaktereken!

- Az első két karakter legyen FIGHTER-CLERIC kezükben TALON-nal, és SHORT SWORD-dal. A következő 3 kar. osztálya MAGE-CLERIC kezükben 2 SPELL-BOOK-kal. Utolsónak legjobb a THIEF-CLERIC, hiszen, ha elég magas a THIEF szintje, akkor nem muszáj összeszedni az összes kulcsot. Így az összes karakter tud gyógyítani pihenéskor.
- Az egyik MAGE-zsel SCRIBE-oljuk az összes SCROLL-t, úgy hogy a PARTY-ban csak 1 SPELL-BOOK legyen. Ezután nézzük meg, hogy a SPELL-BOOK-nak mennyi a HEXDEC száma, majd írjuk be a többi varázslóhoz is. Így az összes MAGE tudni fogja az összes varázslatot. Hasonlóan járjunk el a CLERIC-ekkel is.
- Az előző három megjegyzés érvényes az első részre is!

INDY 4.: THE FATE OF ATLANTIS

IQ:

12.sector 378,377.byte

A parancsszavakat át lehet írni magyar nyelvre, vagy bármi másra.

79.sector (Akkor, ha rögtön kimentjük az állást mihelyt megjelennek a parancsok.):

GIVE PICK UP USE
OPEN TALK TO PUSH
CLOSE LOOK AT PULL

A parancsszavak előtt van egy byte, amelyik azt határozza meg, hogy a parancs(szóvege) hanyadik helyen álljon.

VIGYÁZAT: A parancsokat csak felcserélni lehet

Pl.: Felcseréljük a PICK UP és a LOOK AT parancsot. A csere csak akkor lesz "aktuális", ha az állást betöltjük.

Láthatjuk, hogy a parancsnevek felcserélődtek, de a parancsok értelme nem. (Terjesztés előtt érdemes átírni a parancsszavakat, ugyanis a legtöbb ember mihelyt megkap egy játékprogramot, azonnal betölti a kimentett állásokat (hogy megnézzze, hogy milyen a program minősége).

További lehetőségek: Az I/O menüt is át lehet írni

54.sector (Id. előző pont sectorszámánál)

SAVE (Ezt át lehet írni LOAD-ra)
LOAD (Ezt pedig OK-ra)
PLAY (Ezt OUIT-ra)
OUIT (Ezt SAVE-re)

Megjegyzés:

Képzeld el hogy ki akarsz menteni az állásodat, amit kb. már 2 órája nem mentettél ki. Megnyomod a SAVE-en (OUIT) a gombot erre kilép DOS-ba. Be akarsz menteni az állást, kijelölöd egy fílenévet, erre a gép rámentli a mostani állást. Lahat hogy az VOLT a legfontosabb állásod. Játsszani szeretnél tovább (OK), mire a gép kiadja a file-ok listáját. Te csak úgy kiválasztasz egyet (biztos kell a gépnek...), mire a program betölt egy állást a legjobb (memóriában lévő) állásodra. Ki akarsz lépni a játékból, mire tovább játszatsz. Mivel te ki akarsz lépni, és úgy gondold, hogy nem lehet, ezért megnyomod a RESET gombot, ami köztudottan rongálja a gépet. ARE YOU SURE YOU WANT TO RESTART? (Y/N)? (Ezt át lehet írni ARE YOU SURE YOU WANT TO SAVE?-re). ARE YOU SURE YOU WANT TO QUIT? (Y/N)? (Színtén).

Újabb megjegyzés: Ha a "(Y/N)" utáni Y-t átírjuk N-ra, akkor a gép megcseréli a két betű értelmét (Ha Y-t nyomunk, akkor nem lép ki, ha pedig N-t, akkor kilép.). Ez akkor jó, ha a szöveg marad úgy, ahogy volt. (Képzeld el álmaid autóját) el, hogy valaki már a játék végénél tart, amikor véletlenül megnyomja az F8-at. Természetesen nem akarja újakezdeni az egészet, amikor már itt jár a végén, és sietve (és óvatosan, hogy mellé ne nyomjon) megnyomja az N billentyűt.

Kimentett állása természetesen csak a játék közepétől (vagy még onnan se) van

LAMERS

Ez nem egy leírás lesz, csak egy kis kedvcsináló a *Lamers* című stuffhoz. Ez a program egy paródia, bizonyára mindenki ismeri ihletőjét, a jó öreg *Lemmings*-t. Itt a feladat éppen fordított. Írsuk ki szépen a lamereket, mielőtt eljutnának a számítógéphez. 4 fegyver áll rendelkezésünkre:

- **Machne gun** gépfegyver, ha egymás után jönnek a lamerek, érdemes néhány sorozatot elküldeni
- **Bomb** időzített bomba, jó nagyot robban
- **Mine**: akna, a rálépő lamerek se rontják tovább a monitort
- **Gun**, pisztoly, csak akkor használom, ha a lamer beszorult, a többit kinyírtam, ilyenkor megcélzom a lamer fejét...

A PAUSE ikon nyitvánvaló, akkor használatos, amikor hirtelen kedvünk támad meglátogatni lakásunk kisebb helyiségét. Ha a lamerek bizonyos százaléka elért a számítógépig, kezdhetjük előlről a pályát. Az utolsó szinten a lamerek is beindulnak, ezért gyorsan nyírjuk ki őket. Alul az OUT a pályán lévő lamerek számát, az IN a már a számítógépen lévő lamerek számát jelzi. Most tényleg poénból következzenek a pályakódok: 2-IRAGBAGDAD 3-AQUAFRESH 4-LUFTHANSA 5-OSLOTAXI 6-SUPERVGA 7-LEGO 8-MAZE 9-SCREWED 10-WARTIME.

Oszt.	1st lev.	2nd	3rd
PRIEST	ACOLYTE	HEALER	CURATE
THIEF	ROGUE	TRICKSTER	HIWAYMAN
RANGER	WOODSMAN	SCOUT	ARCHER
ALCHEMIST	HERBALIST	PSYICIAN	ADEPT
BARD	MINSTREL	CANTOR	SONNETEER
PSIONIC	PSYCHIC	SOOTHSAYER	VISIONIST
VALKYRIE	LANGER	WARRIOR	CAVALIER
BISHOP	FRIAR	VICAR	CANON
LORD	SQUIRE	GALLANT	KNIGHT
SAMURAI	BLADESMAN	SHUGENJA	HATAMOTO
MONK	INITIATE	BROTHER	DISCIPLE
NINJA	GENIN	EXECUTIONER	ASSASSIN

Oszt.	4th	5th
FIGHTER	Wordsman	Warlord
MAGE	Necromancer	Wizard
PRIEST	DRUID	HIGHPRIEST
THIEF	BUSHWALKER	PIRATE
RANGER	PATHFINDER	WEAPONER
ALCHEMIST	SHAMANE	VOCATUR
BARD	TROUBADOR	POET
PSIONIC	ILLUSIONIST	MYSTIC
VALKYRIE	CHEVALIER	CHAMPION
BISHOP	MAGISTRATED	IOCESAN
LORD	CHEVALIER	PALADIN
SAMURAI	DAISHOMASTER	DAIMYO
MONK	APOSTLE	MASTER
NINJA	CHUNIN	MASTER

Oszt.	6th	7th
FIGHTER	Conquerer	Magician
MAGE	Magus	
PRIEST	PATRIARCH	SAINT
THIEF	MS.SHADOWS	GUILDMASTER
RANGER	OUTRIDER	RANGELORD
ALCHEMIST	MS.ELIXER	SENCHENTER
BARD	MS.LUTES	MUSE
PSIONIC	ORACLE	PROPHET
VALKYRIE	HEROINE	OLYMPIAN
BISHOP	CARDINAL	PONTIFF
LORD	CRUSADER	MONARCH
SAMURAI	WARLORD	SHOGUN
MONK	IMMACULATE	GRANDMASTER
NINJA	JONIN	GRANDFATHER

TÁRGYAK

1 tárgy 12 byte-on helyezkedik el:

1st-2nd	Tárgy száma
3rd	Súlya [00] (pl.: 8.0 LB = 50 HEX)
5th	Hova való (fej, kéz, láb, stb....)
6th	Ikon
7th	Darabszám [7F]
12th	AC változás, amit a tárgy elűrdéz [80]

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
LONGSWORD	08	00	32	00	01	81	
CUTLASS	06	00	2D	00	0F	81	
BITE DAGGER	1B	00	0A	02	00	85	
CHERR. BOMB	47	01	02	0C	64	85	
SLING	1D	00	0A	03	0D	81	
BULL. STONE	1E	00	05	04	17	85	
POET'S LUTE	37	00	28	0E	7A	80	
SHADOW CL. F	1	00	2D	05	49	80	12/01
SHURIKEN	2F	00	05	02	15	85	
SPEAR	16	00	32	01	09	89	
SNAKE DUST	83	01	02	10	22	84	
BLACK WAFER	A7	01	02	0E	6F	C0	
JOURNEY MAP	9B	01	1E	0E	7C	80	
BOOK of FABL	B0	01	14	0E	31	C0	
OLD CITY KEY	AF	01	05	0E	23	C0	
BREAD ROLLS	87	01	05	0F	63	80	
FEATH. DARTS	1C	00	02	02	70	84	

LES MANLEY: LOST IN L.A.

TÁRGYAK:

Az adatok csak akkor helyesek, ha csak 1 karakter a kimentett állás neve! A tárgy akkor van nálunk, ha az adott byte-ra 05-öt írunk

155.byte	LES MANLEY'S HAND
171.	BIG K CREDIT CARD
187	L.A. MAP
203	SPARE L.A. MAP
219	LAPTOP
251	DOS DISK
267	PORTFOLIO
283	PHOTO WITH LAFONDA
299	PHOTO WITH ARNOLD
315	PHOTO WITH MALADONNA
331	PASS (Mud Club-ba)
363	AXE
379	FILM CARTRIDGE
395	PIGEON SPOO (Madárszar)
411	CELLULAR PHONE
427	CONAN'S SWORD
443	LOIN CLOTH (Tarzan gatyája)
459	CUP O' DROOL
475	FLAMING TORCH
491	WAX PROSTHESIS
507	WHITE BITS OF WAX
523	DROPS OF WAX
539	RED BANDANNA (Levi's Nyakkendő)
545	USE OBJECT (?)

KOORDINÁTÁK:

Vízszintes: 4,5.byte; Függőleges: 8,9.byte

WIZARDRY 7.

RANKINGS

Oszt.	1st lev.	2nd	3rd
FIGHTER	Journeyman	Warrior	Marauder gl.
MAGE	Conjuror	Warlock	Sorcerer

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
SPARKLE STIX31	01	01	02	12	84		
HV STAMINA 40	01	02	0C	67	84		
M. STAMINA 3F	01	02	0C	67	84		
BATTLE AXE 0E	00	55	00	03	80		
L. CROSSBOW22	00	48	03	0C	80		
OUARREL 23	00	02	04	53	84		
MISSILE PR 56	01	03	0D	21	80		
LETTER of B A9	01	05	0E	21	C0		
COPP PENNYAC	01	02	0E	73	C0		
POISON DAG 3C	00	0A	00	00	84		
DEATH SHR A4	00	1E	05	49	80	11/10	
DEADM HAIRAE	01	05	05	6D	80	12/02	
I.U.F. ORD. #102	02	02	0E	21	C0		
I.U.F. ORD. #203	02	02	0E	21	C0		
I.U.F. ORD. #304	02	02	0E	21	C0		
I.U.F. ORD. #405	02	02	0E	21	C0		
PRA. TARGET 00	02	01	0F	21	80		
IUFSTFNPS B08	00	01	0E	6F	C0		
POISON DART42	00	02	02	70	84		
PARCHMENT 39	02	05	0E	21	C0		
TX CODER 08	01	14	0E	6B	C0		
FINGER ROD 03	01	03	0E	12	C0		
WALRIBLADE 26	00	78	00	01	80		
RUBBER BEARF8	00	1E	05	7F	80		
DIAM. COIN C4	01	05	0E	73	C0		
AMBER C5	01	05	0E	73	C0		
RUBBY C6	01	05	0E	73	C0		
EMERALD C7	01	05	0E	73	C0		
MOSER'S TEA8A	01	02	0F	65	80		
PEWTER KEY AB	01	05	0F	23	80		
AHKN 1A	01	0F	05	32	80		
LUTE SLOTH 46	00	0A	0E	7A	80		
MUSKET 08	01	3C	03	72	A4		
STILETTO 25	00	05	02	00	84		
POWDERSHOT0A	01	02	0F	71	80		
ANGEL'S TON.3B	00	14	0E	7B	80		
SPIKE STONE38	00	05	04	17	84		
STAFF of BL. 26	01	5A	01	11	89		
ARMORY KEYB4	01	05	0E	23	C0		
NAGINATA 35	00	87	01	39	88		
AWL PIKE 17	00	78	01	09	88		
LANCE 32	00	B4	01	5A	88		
CROWN KEY B5	01	05	0E	23	C0		
HALBERD 1A	00	96	01	08	88		
SALTED MUNKBD	01	07	0F	63	80		
MUNK INNARDBE	01	14	0F	64	C0		
LONGBOW 20	00	2D	03	0B	80		
WILL. ARROW21	00	02	04	16	84		
SHR. ARROW 39	00	02	04	16	84		
BARB. ARROW3A	00	03	04	16	84		
CUIR GAUNL.8B	00	23	09	2D	80	12/05	
HELAZOID'S B.1E	02	3C	0E	7F	80		
POWERPAK 02	01	01	0F	6B	80		
CREDIT CARD1B	02	02	0E	6F	80		
AMULET LIFE 16	01	0A	05	1E	80		
TARNISHED S.07	00	32	00	01	80		
IRON KEY AA	01	05	0F	23	80		
FAERIE DUST80	01	02	10	22	84		
INVIS. POT. 4D	01	02	0C	20	84		
ICICLE STIX 32	01	01	02	12	84	9/42	
AROMA SALTSE5	00	07	05	6D	80		
OLD GATE KEY32	02	05	0E	23	C0		
SILK. GLOVESB2	00	19	09	2D	80	12/FF	
JU-JU STONEE8	00	07	05	6D	80	9/B3	
ASHES DIAM 16	02	02	0E	22	C0		
GOLDEN IDOL0A	02	19	0E	54	C0		
JO. POWDER 09	02	02	10	22	84		
PRISON KEY A8	01	05	0E	23	C0		

INN KEY	A4	01	05	0E	21	80
GOLDEN APP.88	01	05	0F	63	80	
B BANANAS 89	01	08	0E	63	80	
DUNG. ALE 86	01	0A	0F	67	80	

K — Különleges byte (száma/tartalma)

Tipp:

- Az INT-eligenciát, VIT-alitást (életerő), DEX-et (ügyesség) felrakhatjuk dec19-re is !!!

• KEYBOARD

Nekem Mouse-om van, ezért nem tudom az összeset, de mivel néha könnyebb billentyűzettel játszani (pl. mászkáláskor), ezért íelrom.

Billentyű Hatás

'M'	MAGIC (varázslás)
'S'	SEARCH (keresés)
'D'	DISC (I/O)
'U'	USE (használni)
'R'	REST (pihenni)
'.'	balra
','	jobbra
'TAB'	előre
'BACKSPACE'	+90°-os fordulat
'balra'	+90°-os fordulat
'jobbra'	—90°-os fordulat
'előre'	előre
'hátra'	hátra
'1'	1st Karakter karakterlapja
'2'	2nd Kar. karlapja
'3'	3rd
'4'	4th
'5'	5th
'6'	6th

- Ha a számokat a karakterlapon nyomjuk meg, akkor a tárgyakat felvehetjük.

- Ha egy tárgy a kezünkben (ikonunkban) van, akkor egy számbillentyű lenyomására a tárgyat letehetjük egy helyre. A helyek 1-től 0-ig vannak számozva.

Berhelés:

18. sector:

142. byte

Nézési irány

0	NORTH
1	EAST
2	SOUTH
3	WEST

168, 169(?)

Idő

134.

Koordináták (Függőleges)

136.

Koordináták (Vízszintes)

Varázslatok:

MAGIC SCREEN 188. byte [5E]

LEVITATE200. [23]

ENCHANTED BLADE 180. [F5]

DIRECTION 196,197 [BC,02]

ARMORPLATE 184,185,186 [5F,01,04]

Karakter állapota:

22. sector 127. byte

00	el
01	alszik
02	megkövült
03	órók idűkig alszik (meghalt)
0A	vak
0B	Mérgezett
0D	őrült
0F	megégett

- Anylszonyman Artúr, Szekszárd

- Kiss Ákos, Debrecen

DEMO VILÁG



A tavalyi demokörképünk sikerei után, idén egy kibővített áttekintő kiadás mellett döntöttünk. A leírásban megtalálható majd minden, kezdve a múlt számban kissé elhanyagolt C64-el, az utóbbi idők Amiga stuffjainak özönén keresztül a még érintetlen PC-s területig. Az összefoglalóban főrekedtünk a programok objektív megközelítésére, a bemutatott, sokak számára ismeretlen alamek pontos meghatározására. Ennek ellenére az ismertető teljes megértése minimális demolapasztalatot igényel. Tehát minden kedves Olvasónak melegen ajánlott az előző számban közzétett anyag számológépes megismerése. Csakúgy mint múltkor, a válogatás során nem a produkciók kora, hanem azok minősége játszott döntő szerepet. Ilyen módon előfordul, hogy bizony ósrégi 2-3 éves anyagokkal is foglalkozunk. Mielőtt azonban bárki laptejkő dühével elemelne szeggednél könyvünkkel, állítsunk egy-két dolgot! Nagy hibát követ el az az olvasó, aki nemrég vásárolt számológépéhez a lehető legújabb programok beszerzése

mellett dönt. Ugyan miért? Nos, az esetek többségében az aktuális időpontban felbukkanó programok igyekeznek a mai napra megjelenése óta megnövekedett magas igények kielégítésére. Vonatkozik ez minden típusra a demok mellett a játékok és felhasználói stuffok teljes csoportjára is (Természetesen a felhasználói programok külön kategóriát képeznek. Mi nek használnánk egy vacak copyt, mikor van annál sokkal jobb.). Nos hát amennyiben a felhasználó mindjárt a legfejlettebb software birokába jut, könnyen előfordulhat, hogy az annál idősabb produkciók megtekintése már nem olyan szórakoztató. Ez világos gyengébb grafika, amatőr zene, no design stb.. Mindemellett az is nyilvánvaló, hogy a kizárólag öreg programok beszerzése is lehetetlen, sőt értelmetlen. Itt csak arra világítanánk rá, hogy a demok (csakúgy mint a játékok) megismerése csak fokozatosan lehetséges, tehát igyekezzünk a megfelelő kronológia követésére. Leírásunkban mi is ezt az elvet követtük.

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGSIKERESEBB C64 DEMOI

Comodore 64-en az első demok megjelenése óta, úgy '85-'86-tól a programozás nagy változáson ment keresztül. Az akkori kóderek megelégedtek egy lopott kép bemutatásával, s az audio rész a szintén játékból kilemezt zenék elhangzásával mérte ki. Azóta a produkciók többsége töltőrutinnal ellátott, egy sőt két oldalas méretű, s mindemellett sok szabadidőt igénybevevő precíz munka (ugyan manapság játékokból nem is, de egymás demójából gyakran kölcsönöznek muzsikát a scena szorgos tagjai). Köszönhető ez annak is, hogy a kialakult csapatok között egy egészséges konkurencia jött létre. Így egy társaságnak nem az a célja, hogy olyan programot állítson elő, amiben aztán örömei leli, hanem a többieket lepi-pálva új mércét határozzon meg. Ezzel eljutunk odáig, hogy a demok állandó fejlődésben vannak, s lesznek. Ha már nincs

lehetőség erre a folyamatra, akkor az a scene halálát jelenti. Sajnos azt kell tapasztalunk, hogy az utóbbi három évben 8 biten megjelenő produkciók nem mutatják azt az örömi fejlődési iramot, mint az azt megelőző esztendőben. A tempó tehát határozottan lassul, s nem is mondható el ugyanaz, mint a nagyobb lesterre. Itt ugyanis a kiadott munkák a design területén vajmi keveset változtak. A 16 bites design örület a gép korlátozott lehetőségét miatt nem terjedhetett el nagy mértékben. A kis gép demoi maradtak a technikai oldalon, amolyan „Ki tud több rutint a raszteridőbe suszterolni” jelleggel. További sajnálatos tendencia, hogy a készítők még a megfelelő megjelenésre sem fordítanak kellő figyelmet: a keret villog sűrítés közben, zúg bűg a gép. Néha nagyon halásromboló tud ez lenni. Pozitívum azonban, hogy az időközben megfogyal-

kozott scene az Amigával ellentétben egy nagy baráti kör jellegét keleti. A kevesebb számú, azonban sokkal aktívabb csoport saját stílust alakít ki, s időről időre jelentkezik sorozatával. A technikus rutinok terjedésével divatba jöttek a változtatható paraméterű trükkök is, melyeket különböző mozgások irányítására alkalmaznak (így nem árt, ha demozáskor készenlétben tanulunk egy jót a kettes portban). Mindazonáltal gépünk legnagyobb fejlődését grafikai téren érte el. Kezdődött az FLI-vel, majd AFLI, Interlace és színek ezrei siettek az erre szomjazók segítségére. Ki tudja mit hoz a jövő?

A tavalyi CoV Évkönyvben megjelent, tulajdonképpen csak bevezetésnek tekinthető 64-es demoismerető ezúttal bővített kiadásban jelentkezik. A terület kvázi érintetlensége miatt a demotörténeti középkor, az 1989-1992-ig terjedő időszak munkáiból válogattunk. Ugy veljük, hogy a régebben kiadott programok egyaránt érdemesek a részletes ismertetésre, s ha emellett igény van rá, akkor esetleg egy másik időpontban, egy másik korszak stuffjairól is írogathatunk. Más téma, a telrás során egy a gépről kialakított minimális ismeretel feltételezünk. Tehát senki ne várja, hogy nekiálljunk magyarázni olyan alapvető fogalmakat, mint sprite esetleg keret(?). Totál kezdőknek ajánlott a Commodore felhasználói kéziköny tanulmányozása, ahol remekül elsajátítható a különböző grafikai üzemmódok ismerete, természetesen bizonyos keretek között itt se keressünk olyan meghatározásokat, mint pl az interlace tech-tech AFLI stretcher, multiplex sprite-okkal, és FPD-s dycp floppy men ez egy más lapra tartozik. Az ilyen szórnyúségeket az ismertető során gondosan megmagyarázzuk. Nos, lássuk mit gyűjtöttünk össze ebben az évben!

Burning Chrome/Chromance: A történet hazánk egyik első számítógépes csopontjának, az FBI Crew megalakulásának idején kezdődik. Telik múlik az idő, s úgy 1990 táján a tucatnyi tagból verbuválódott társaság már nem elegendi meg a hébe-hóba kiadott, felemás minőségű demokkal. Nemzetközi színvonalú team születik. Chromancel Sorakban olyan tehetségekkel találkozunk, mint a kultöldön is méltán elismert Griff, aki saját zeneszerkesztőjével és egyéni stílusával irányzatot teremtett a 64-es történetében. Vagy akár a nem kevésbé népszerű Lupus-CPU-Alex léle programozó csapat, s természetesen nem utolsó sorban az ő munkéjukat segítő pixelmesterek Sangfroid és Gabriel személyében. Ezen összeállítás a megalakulás utáni első nyáron megrendezett Chromance party versenyen tört fel, azonban a végleges verzió kiadására majd fél évet kellett még várunk. A bemutatott részek többsége a teljes produkciót a technikai demok csoportjába sorolja. Eszerint a csapat amellett, hogy a megfelelő izléses körítésre is gondot fordít, a 6510-es proci képességének határait elég erősen feszegeti. Mindenesetre, aki szép képek és a grafikai bravúrral megalkotott karakterkészletek szerelmese, az ne ezt a demót töltsse be. Itt a matematika a sztár! Akkoriban nagy meglepetéssel járt a plot-srollnak nevezett jelenség, ami pontokból felépített körben futó szöveget jelent, illetve twisted circle, amely a hasonló alakban futó karakterek pattogatásával valamint pályaméretük módosításával foglalkozik. A vonalhúzó rutin után a „Sun For Fun” c. korábbi munkában látott pontokat segítségül hívó kaleidoszkóp jelenség továbbfejlesztésével találkozunk. A háromszínű, pontokból összetákoltt logo porgetése illetve gravitációs mozgása igen látványosnak bizonyult. Az ezután következő valósidejű vonalvektorok, a szinuszbobok két különböző megjelenése (az Amigán népszerű szinuszalakban kigyózó Blitter Objectek, 64-en meghonosított karakteres illetve sprite-os változata), majd tűzijáték zárja az egyoldalas összeállítást.

Mist II/Vision: Az eredetileg közös tőről származó amigás és 64-es Vision mára igencsak eltávolodott egymástól. A '90-ben jóformán csak svéd tagokat foglalkoztató 8-bites részleg szép sikereket tudhat maga mögött. Egy oldalas pro-

dukciójukban, a Scooby grafikáját feldolgozó, Glasnost: Yabba programok közül a kezdetben megjelenő menüben csemegézhetünk. Még komolyabb gépekhez szokott szemnek is kellemes látvány egy hatalmas energikusan hullámzó plasma. Ki gondolta volna pár éve, hogy a jó öregben mindez lehetséges. Itt találkozunk ezen kívül a 8 bitnél szélesebb szinuszbobon tekerdő tech-tech scrollal, 56 valósidejű vektorponttal valamint egy hatalmas előre tárolt fillezett kockával. Nem éppen szerencsés megoldás a vektorbobok mellett bemutatott multiplexelt spriterutin. Az ilyen módon lecsökkentett géplő a középpontban látható poligonok mozgását jelentősen lassítja. Az FLI üzemmódban lefutó scroll látványa után egy soha efeddig nem látott tükröződő hajlekony körvektor szöveg következik. A spritehegy felett megforduló scroll hatása oly megdöbbentő, hogy kétségeink támadnak a 64 valódi sebességét illetően.

IV. Years/Triad: Kis masinánk történelme során kevés a kezdetektől fogva létező, példa értékű csoporttal találkozhatunk. A kevesek egyike a svéd eredetű Triad. Az 1990 nyarán ünnepelt negyedik évfordulónak köszönhetjük ezt az egy oldalt felölelő válogatást, ahol Mawkish programját Chorus grafikái és 801DC digitalizált effektusai teszik jellegzetessé. Az elgondolkodtató bevezető szöveg után, amely a csopont eddigi története mellett politikai és gazdasági problémák tárgyalásába is bocsájtkozik, egy félképernyőnyi megdöntött logo szinuszos csúsztatása következik. Ez annyit tesz, hogy a grafika teteje hozzánk közel esik, míg annak alja a távolba vész. Ennek megfelelően a mozgás a perspektíva szabályainak engedelmeskedik, ami nem mindennapi látvány. Eztán öt darab spritescroll, borderen megtekinthető x-tengelyes hullámzása, és mindenféle képernyőtrükk felhasználása nélkül prezentált real-time szöveglorgatás látható. A showt a Domino Dancing 64-es digitáldolgozása zárja, ahol egyben a társulat szlogene is látható: „Mindannyian mint dominók hullanak, de a Triad örökké velünk marad”. Úgy legyen!

Wriggler/Buds of Nato: A tulajdonképpen egyetlen személy aktivitásának köszönhető piciny csapat utolsó ebben a formában kiadott munkáját léthatjuk. Az Észak Atlanti Szövetség elnevezést használó társaság ugyanis '90 végén megszűnt. A mér említett, s egyébiránt dán egyetemista Maduplec ezek után a Fairlight híret öregből. A szerzőnek olyan zenei hírességek exkluzív támogatását sikerült elnyernie, mint a Vibrants berkein belül tevékenykedő JCH és fiatal barátja Drax. Nos, 2 file-os és egyben hagyományos, a memóriába sorosan betömörített program több kisebb meglepetéssel is szolgál. A első keretet hasznosító és legkülönbözőbb formákban hullámzó sprite-srollt követően 672 darab egyetemesen megmozgatott ponttal találkozunk. A töltés után az unalomnak már a legkisebb lehetősége sem merülhet fel, ahogy azonnal egy multiplex scrollal megtöltött Nato megalogoval ismerkedünk meg. Továbbá szemtanúi lehetünk egy laboa hatására deformálódó és rugalmasan viselkedő borderről besikló szövegnek. A sokkot túlélve keretes plotrutin szemtanúvá válnunk. A 400 pont megjelenítését az '1', '2' és 'balranyli' gombokkal befolyásolhatjuk. Azonban lépünk tovább, men az utolsó panicum órási szenzációnak ígérkezik. A szerző elsőként mutatja be a más gépeken sikereket aratott vektorbobokat. A 3d bobománia különleges objektumok lorgatásával kísérletezik, mint pl. a kémiai tanulmányokat folytató Maduplec kedvence, a vízmolekula, vagy a közismert juggler!

That's Design/Crazy: A nyolcvanas évek végén terjedt el 64-en az úgynevezett design kultusz, s pontosan 89-ben jelent meg a német fiúk aktuális irányzatot követő egyoldalas programja. A megfelelő megjelenést az azóta számtalan játéktérben résztvevő Gotcha rajzai és MGM kódja biztosítja. Kezdetnek egy Irappáns logo alatt osonó grafi-

IV. Years / TRIAD (C64)



Jenny #1 / Light (C64)



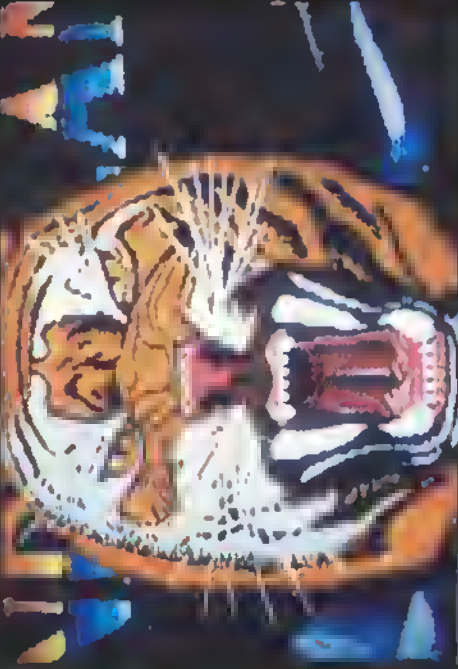
Bubble Tale / Crest (C64)



Wonderland VI. / Censor Design (C64)



Wonderland VI. / Censor Design (C64)



Brutality / Light



Load of Old Shit / Horizon (C64)



The Sarge Show / Triad (C64)



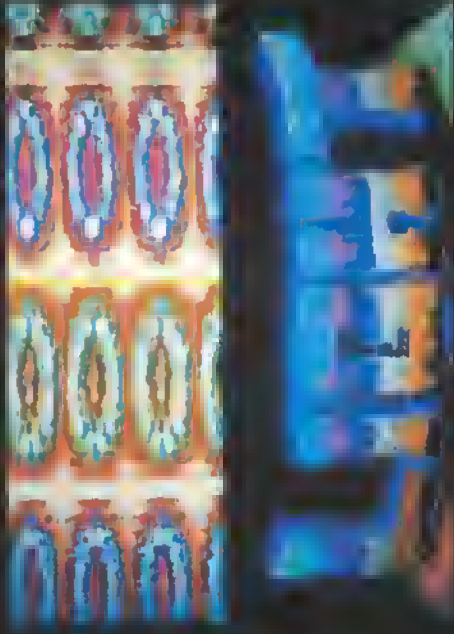
The Sarge Show / Triad (C64)



The Unnamed Demo / Camalot (C64)



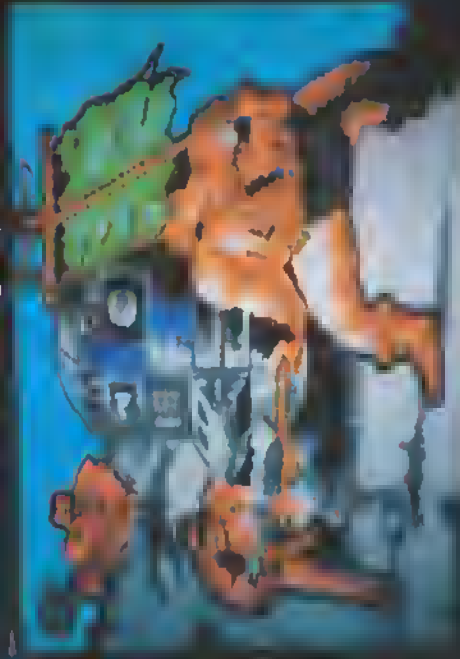
My Oh My / Light (C64)



Two Years / Crest (C64)



Theme / Fairlight (C64)



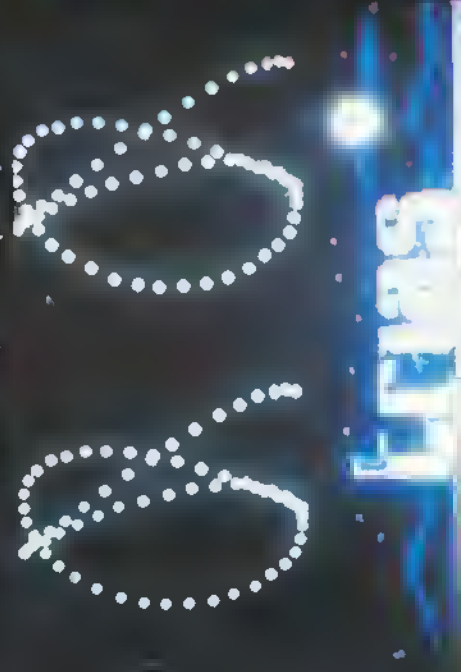
Ogami / Fairlight (C64)



Visuality / Visual Reality (C64)



Delicious / Trias (C64)



Atte / Extend (C64)



Electric / Extend (C64)



kus scrollal szembesülünk. Zenéi alalestésnek egy érdekes remix hallható, ahol az elhangzó számok rövid játékidő után váltják egymást. Az öt képernyőt elfedő grafikus megalogo magában is ritka látvány, míg a felesleges időt egy multiplex sprite megoldású futószöveg tölti ki. Három FLI kép végtelenített görgetése után *Herbertzan, Tarzan* defektos fiának mókás története következik, ahol a sokak által vitatott *Gotcha* stílus kétségtelenül kiválóan érvényesül.

We Can/Vision: A '91-es nyár egyik slágere volt a *Mist II* követő újabb egy oldalnyi megademo. A munka oroszlan-része az akkoriban igen aktívan tevékenykedő coder, *Icon* nevéhez fűződik. Nos a svéd fiú ezúttal a 64-es plazmák új típusával ismerteti meg bennünket. Az első részben a színek skálakódját nem a raster trükkös használata, hanem a szímemória folyamatos manipulálása hozza létre. A fennmaradó időt egy körben forgó spritescrollal üti el. A második képernyő külön érdekessége, hogy a látvány mellett, ami magában sem semmi, a szerző egy valószínű digitellzálót helyezett el. Csak annyit kell tennünk, hogy a kezeltetés egységbe helyezzük kedvező hangfelvételtünket, amit a play majd balranyil lenyomása után 1 bites változtatban kellünk. Az ehhez tartozó képernyő megáiban egy klasszikus rutin felturbózott változata. Az oly sokszor előrángatott fáraó arckép most az ernyő alsó 70%-át járja, míg felette, a kereten végigfutó *Vision* logo illetve a teljes bal oldalt elfoglaló dupla dxsp (differenciált x sprite pozíció), azaz x tengely mentén szinuszosó sprite) scroll látható. Ezután *Icon* barátunk a plazmák új variációjával próbálkozik, s a belső hullámmást további tech-tech-el kombinálja. A teljes képernyős színtusz scroll után két dysp lárseságában megjelenő legalább 3*3-as karakterkészlettel megoldott dycp (azaz differenciált y karakter pozíció) zárja ezt a figyelemre méltó alkotást.

Kalle Kloakk/Megastyle Inc.: Alcime „*Keressünk WC papírt különböző hasznavehetetlen helyeken*”. Nos, voltak idők mikor ez a lelkes norvég csapat a kis Commódore demovilágának irányadója volt. Ezt a humoros, ám a kemény rutinokban sem szűkölködő munkát egyik utolsó összeállításuknak szánták. A forráskód majoráns részét *Scroll* álneven megismert északnorvég srác készítette, kinek a digitellzálás nagymestere *Cycleburner* és egy másik tehetség *Rage* volt segítségére. Mielőtt azonban elindítjuk a kis programcskát, nem árt ha a biztonság kedvéért felkötjük az állunkat. Az első megdöbbenés az ECI rasztersplitek csodélatos hullámmása láttán érhet bennünket, majd az igen-igen gyors valós idejű illetve előszámolt vonalvektorok után. A pixelenként alkalmazott grafikus FLD (Flexible Line Distance, tehát a rasztersorok harmónika szerű széthúzása) és sprite nyújtogatás kis miska! He a következő ernyő felkészületlenül ér bennünket, azt is hihaljuk, hogy a szemünk káprázik. Egy fehérzajjal áttárt teljes monitornyai képen a legkülönbözőbb színek effektusál láthatók. Jól figyeljünk, mert a jelenet csak másodpercekig tart! Csak ezután kezdődik az igazi show. A kép alján látható nyolc split (képernyőszin vágás) felett nagy hirtelen 24 mini dycp jelenik meg. Ez még semmi! Ezt követően az egész kép egy FLD rutint segítségével a mélybe zuhan, s a háttérben további hat, a szívérvány színeiben pompázó rasztervágás jelenik meg. A történelem óra tovább folytatódik, s az Amigán *Razor 1911* gondozásában megjelent *Vertical Insanity* tökéletes mását látjuk. Diagonális scroll és logomozgás, s mindezek háttérben 6 óriási vertikális rasztercsik vonaglik. A műsor zárómotívuma sem a gyengébb erőstések egyike, ahol 48 darab scroll rója a teljes képernyőt.

Jenny #1/Light: A lelkesebb svéd csapatok egyike ez a stockholmi srácokból összeállt brigád *Goblin*, sajnálatos súlyos motorbalesetéből felépítve, Flamingo segítségével

barátnőjének ajánlja ezt a pár file-os egyszerű demót. Az elsőként elénk tárt hat szinuszcscrollt 600 elemű boroerplot-rutin követi. A képernyő görgetés iáványát keltő grafikus trükk, amely két kép végtelenített tologatását végzi, egy teljes keretelt elfoglaló dycp és sok kis sprite társaságában jelenik meg. Az utolsó részben az effektusok valódi kevalkádjának lehetünk tanúi: hat különböző típusú futószöveg, szinuszos logocserélő rutin, hullámmzó sprite-ok, kereten mozgó logo, s mindemellett a sarkokban acél fejek animálnak. Teljes az örület, hogy honnan van erre idő?

The Bubble Tale/Crest: A *Crossbow*, *Vision* és *Goldrush* vezette német csapat már szinte egy fogalom az öreg 64-gyel. Amióta demók léteznek, ontyák a csúcs minőségű anyagokat, s nem ritka, hogy évente akár 3-4 megademojukkal is találkozunk. Minden programnak saját image-e van, más szóval egy kerekben freppáns ötletre épül. Ez lehet a program neve, stílusa, a betöltött részek jellege illetve maga a betöltés módja is. Példa okáért az *Ice Cream Castle*-ben az egyes rutinokat egy mozgó fagylatárusnál lehetett megvásárolni. Itt is valami extrémme állunk szemben, így a *Buborák Mesében* a gondosart elrejtett részeket egy labirintusan bolyongva kell megtalálnunk. A 'játék' elején, s nevünk begépelése után egy kb. pac-man stílusban felépített útvesztőben találjuk megunkat. Vigyázva, hogy a falakat ne érintsük, e satírozott négyzetek keresésére indulunk. Egy baráti tipp azoknak, akik nem óhajtának egy teljes hetet a demo feltedezésével foglalkozni. Az egyes file-ok átnevezhetők bármilyen szektorszerkesztővel, s így külön is megtekinthető a 2*2 képernyőt elfoglaló megagrefika, a nyolc rasztersplit előtt prezentált het darab dycp s két kép végtelenített görgetése. Itt találkozunk emellett az animált multiplex sprite-scroll társaságában megjelenő viszonylag gyors vonalhúzó rutinnal, egy olyan kereten futó szöveggel, ahol minden egyes betű más időpontban nyúlik meg valamint az ezen analógián továbbfejlesztett és egy logon elhelyezett változattal. Ezek után a világrekordok országába lépünk, 85 elemes sprite-scroll, az akkoriban meglepő húsz darabos dycper és az először bemutatott FPD rutin, ami egy grafikus kép rasztersoronkénti hullámmzásán erőlködik. Végül a kókemény kód mellett meg kell említeni a *GBF Designs* grafikákat is, melyek nélkül ez a program nem jöhetett volna létre.

Wonderland VI./Censor Design: A sorozat múlt számunkban ismertett nyolcadik része után engedessék meg, hogy egy kicsit hátra haladjunk az időben. A nem kevésbé látványos hatódik epizód előkészületeiben igen népes csapat, *Swallow*, *Bob*, *Guran*, *Geggin* és még sokan mások is részt vettek. A rajzok többsége *Dragon* és *Taito* joystickjából származik. Az első részben különleges animációkkal ismerkedünk, ahol egy korábbi slideshow-ból kiemelt hólgyeket speciális mozgatott és változtatott lencseszerűségben vehetjük szemügyre. Ezután az funkciók billentyűkkel kiválasztott régi muzsikák digi maxi változatát halljuk, miközben a képernyőn a legvedebb szinpompa mellett két sprite-scroll is átsuhan. Egy FLI kép mozgatása a következő mősorszám, majd folytatódik a digi stílus egy multi kép felett kanyargó multiplex-scrollal. Két monitornyai kép szinuszos rángatása után egy *Censor* logo felett megmozgatott rasztersplit kap helyet. A rutin érdekessége, hogy a splittek között látható fekete résekben a felirat továbbra is látható marad, mely egyben feltételezi, hogy a jelenet nem a háttérszín módosításával dolgozik. Hatélmás bravúr a program utolsó nagy dobásaként bemutatott, teljes keretelt használó, nyolc szellemgrafikát megoldoztató képanimáció. Csak hab a tortán a *Censor* demóból sosem hiányzó digitellzálás! Az egyik legjobb derabl

Brutality/Light: *Goblin*, *Flamingo* valamint a *Vision*-ból igazolt *Yabba* és *Scooby* újabb közös előadására vagyunk hivatalosak. Premier 1991 Karácsonyán. A kis csapat nevéhez méltóan ismételtet fényugárként ragyogja be a 64-es

szint. Feleletmes, ami itt látható, többek közt három kóvér FLI scroll, s egy logon elterülő odrder multiplex formájában. Itt még nem állunk meg. A képernyő alján látnak számláló a fennmaradó időben négyszínű mandélbrot halmazt generál, amely az óra lejártakor e szókózzal aktivizálható. A továbblakban a keretre hajított valós idejű raytracing animáció tölti ki a képet. A 'C=' lenyomását követő újabb 97 fázis kalkulációja 11 másodpercet vesz igénybe. Az unalom űzésére időnként két tucat sprite kécsázásában gyönyörködhetünk. Ide is betörték az árnyékok vektorok, meghozza transzformált változatban. A tech-ező FLI logo magában sem semmi, ehhez csatlakozik e kép alján átrángatott két, összesen 32 elemű dysp is. Az utolsó két rész megtekintése csak erős idegzetűeknek ajánlott. Az Amigán négy óráig számított 32 fázisú raytracing animáció és a természetes vonalvektor TV kocke, melynek előlán további trükköket látunk egyöntetűen ritka látvány.

A Load of Old Shit/Horizon: Az idők kezdetén *Super Swap Swaden*, majó létszámrendezés után költőiesen láthatóan keresztelt svéd csapat elsőként jelenik meg a színen egy teljes lemezt megtöltő megademovel. Akkor még nem sejthették, hogy a később következő produkciók már nagyon gyakran ezt a sémát fogják követni. Erdemes megjegyezni, hogy a szint nagyon hosszú ideig e svédek uralták, *Censor*, *Light*, *Feilight*, *Triad*, *Vision* egy-kettő a fontosabbak közül. Tevékenyebben *Horizon*-ék is ott voltak e vezető brancsban, akik ezúttal majó nem a teljes társulatot mozgósították, s 1990 szeptemberének végére elkészült az egyik utolsó produkció. A műsor hosszas prealkulációval indul, de érdeemes várunk, mert a kocka oldalra vesztett *HZ* logo megáért beszél. A multiplex-szel ellátott logo szinuszos fillezőt egy úgynevezett FPD rutin követi. Magyarul pixelenként, hasonlóan a *Crest*-éknél megfigyelve a grafika rasztlersoronkénti hullámozását produkálja. Nagyon látványos multi kép végtelenítést, egy FLD-s megközelítésű logo réseiben produkált briliáns rasztertrükkök követnek. A grafikus scrollok szerelmesei a két sebességű szinuszos logocúsztatásban lelhetik kedvüket, majó esetleg e keretekre kívágot és egy FPD-s logot eltakaró sprite kígyóban, mely egyben az összeállítás zárószáma is. Az utolsó rutin teljes poén, azonban maradjon ez meglepetés!

Immortal/Triad: „Voltak idők, mikor megingani látszott a csapat dicsősége. Ennek a korszaknak vége, a *Triad* örök érvényű”. Legalább is ezt hivatott hirdetni ez az olóalt felőlelő összeállítás, melyet ezúttal *Daw*, *Verdun* és *Mawkish* munkásságának köszönhetünk. A grafikákat, mint sokszor máskor *Chorus* pixelezte. A dobberet erejével hat a második intro jellegű rész tetején alkalmazott, 8*8 sprite-ot szinuszosan rángató, s ezáltal szívalványos árnyékhajtást keltő jelenet. Ezek után nem e design magasiskolája, de a inkább egy programozási bravúr következik. A kép tetején öt split-on hét elemes sprite scroll suhan el, az olóalsó odrderek kinyílnak és ennek tetejében digi muzsikát hallunk. Ezt utánozza valaki! A digi további variációja látható egy másik részben, ahol ötös sprite fogat hullámozása mellett figyelhetők meg ugyanez a jelenség. Érdekesnek bizonyul a kereteken végig csuszandó interlace stretcher-nek keresztelt jelenség is, mely e felodntás y irányú duplázása mellett az ábra nyújtásával is foglalkozik. A bemutatott képek között másik híres — *The Serge Show* című — demojukból mutatunk ízelítőt.

Blitendborste/Horizon: A svéd szó annyit jelent, mint 'kocsi-fogkefe', pontosabban mondva semmit. Nos, a fantázia névre keresztelt két részes, '91 januári kis demo érdekes rutinokat tartogat számunkra. Talán annyit is elég lenne megjegyeznünk, hogy a forráskod a 6510 nagymesterének *Kjer* műhelyében készült, míg a grafikák a *Fairlight*-ből szerződötett *Pernod*, s az audio rész *Boogaloo* szám-

lájára írható. A csapatban ezennel sem csatlakozunk, miután egy pillantást vetünk a majó húsz monitornyil grafikus scrollra, illetve az azt felváltó igen-igen fejlett fillezett polygonokra. A három tengely körül pörgő animált kockát, piramist és további alakzatokat egy nagyító rutin bolondítja meg.

The Un-Named Demo/Camelot: Az itt ismertetett demo egyetlen személy, a volt *Vision*-os *Glasnost* táraozását dícséri. A produkció, mint olyan örület, egyszerűen lehetetlen csak egyszer megnézni. Nem a vicc kedvéért dícsérjük a végletekig, de az a helyzet, hogy a megmutatott rutinokat egyes Amiga demók is megirigyelhetnék. Minő-ez 1990-ben, úgyhogy kössük be e biztonsági öveket, felzállás! Az első jelenetben 111 szinuszdobbal illetve az azokból később előállított scrollal ismerkedünk meg, majd egy méretes kör alakú hullámokhoz, vagy folyogáshoz hasonlítható, színpompás plazma következik. A dupla szinuszos floffy elnevezésre hallgató effektus, tulajdonképpen egy x és y irányban megbáit objektumot takar. A test lehet egyszerű plectsni, vagy akár felirat is. A következő jelenetnél garentált, hogy a néző helyben lepetézik. Teljes képes zoomer forog két tengely körül, plusz az eddig megszokott centrális pozíciót elhagyva e kép különböző pomjaira vándorol. Huhh.. rendkívüli alkotás!

Pez In My Brein/Panoramic Design: A plasmék és bobok rajongóinak kedvez ez a rövid egy részes norvég program. A csoportról kialakult kép tömören így fogalmazható meg: kisujjukban van e 6510-es. Nos, lássuk mire mentek! A bevezető rész renókívül hangulatos légyzümmögést utánozó melódiája mellett vessünk egy pillantást a plazmával átjárt emblémára, majó ragozzuk tovább e témát. Szintén ügyes megoldás az össze-vissza ráncigált, kék és barna színekben játszó plazma, mely ezúttal a képernyő tetemes részét uralja. Zárószámként egy nagyon sok odbodt megszerkesztett és e karakterek másolásával szaporított mozgóképet látunk. State of the art!

The Fourth Dimension/The Volca: A salzburgi fiúk, *Mr.X*, *ICC* és *Goofy* új elvek alapján fogtak két olóalas megademójuk elkészítéséhez. Elvetették a kizárólag nagy számok és rekoróok hajhászását, s szándékuk az volt, hogy egy személygyönyörködte, megtervezett programmal lépjenek meg bennünket. Nos, igen is meg nem is. A számtalan részen átrágya magunkat bizony gyakran tapasztalhatjuk egyrészt a grafikai hiányosságokat, másfelől az előbb említett elvek elhanyagolását. Egyes részekben továbbra is érződik a nyilvánvaló zsúfolttság és a „minél többet a képernyőre rakni elv”. Mindenesetre megpróbálták, és ennyit le kell szögeznünk, hogy egy átmenetet alkottak a technikai és a design demók között. Miodi is áll minőez? Elsőnek egy teljes grafikus kép keretre rángatása a szinusz törvényei alapján, majd számtalan bob formájában. Meg kell jegyezni, hogy e legtöbb jelenet bizonyos idő után magától leáll és átadja helyét a soron következőnek, amit a legtöbbszor a 'space' billentyűvel is elérhetünk. Grafikus képet átmetsző karakteres border dycp, a Nato-t lgencsak lépialó 3D boodk, és ezen az elven működő perspektivikus scroll tartozik még az érdekesebb megoldások közé. Megőőbberítő a második olóalt elején prezentált fillezett vektorpiramis. Ez egy 286-son is pont így néz ki. Az előre számított időnként inkonvex, animált és egyéb trükköket alkalmazó polygonokat programunk a lemezről külön-külön rántja be. Hát nehéz ítéletet hozni, de annyi bizonyos, *Volca*-tól az egyik legjobb.

The Cult/The Volca: Ausztriában maradv folytatjuk a történetet, s egyben kitenünk előzőleg megismert főhősainkét is. Az első generációdi származik ez a szerényebb kivitelű egy olóalt lefedő válogatás, így a design elvei itt

még nem igazán érvényesülnek. Annál inkább a proci véglelekre gyötírse, kezdve egy oldalkeretes majdnem teljes képen bepörgetett plotterrel, a zene ütemére pattogó szintén sideborder-es dycp-en keresztül, egészen a hirtelen kialakult karakterekből élénkpergő snurkel scrollig. Na, most ez egy olyan lben forduló lútszöveget jelent, ahol a betűk az animáció segítségével mindig a közép-pontba vagy egy virtuális távoli pontba esetleg görbe irányba néznek (mindenestre megnézni könnyebb, mint lelni). Szinte képtelenségnek tűnik a második rutinnak bemutatott dupla rastereplít, ahol egyszer négy vágáson látunk spritescrollt, majd a kép eljárn mindjárt heten. Az utolsó felvonásban élénk citált gigantó vektorkocka talán a 4D plamisán is tütesz. Kíváncsiak lennénk, mit szól ehhez egy PC-s?

Light/Crest: Tévedés ne essék, ez nem egy kooperációs demo a már sokat emlegetett svéd fiúkkal. Ez egy 100%-os német produkció, s ahogy már megszokhattuk, újra egy fantáziadús ötlet kore forva. A '92 nyarán megjelent, s mindössze két heti munkát igénybe vevő gyűjtemény részei ezúttal különböző talok neve alapján azonosítható. Az intro például a Coke dobozának színeiben jelenik meg, ezzel biztosítja a kellő alaphangulatot. Ezt követően a képernyő scrollozását két részre osztották, először is egy pattogó **Crest** logo, majd egy felfutó szöveg formájában. Mindez egymás mellett. Hogy félreértés ne essék a háttérben (feltételezhetően) sprite-ok formájában nagyított betűk bukkannak fel. A híres FLI scroll teljes betálatás. A 38 karakter széles jelenség FLD, FPD hagyományos nyújtás és hajlítgatás eljárásokon esik keresztül. Miután már azt hittük, hogy igazán megdöbbentünk, megjelenik az egész kombinációja, estenként négy darab különálló szöveggel. A 768 pontból összeállt hajlékony vonal, kilenc mega dycp, és az oldalkeretre kibillenő végtelen bobrutin ezek után gyerekjátéknak tűnik, pedig nem az! Egy normál és egy FLI logo találkozás is itt látható, meghozza olyan módon, hogy az első FPD-ben míg az utóbbi tech-tech-ben hullámlázik. Az előadás befejezésén kössük fel a gatyánkat: 25 karakter magas oldalkeretes scroll egy piciny real-time plotterrel lámogatva. És még azt merik állítani, hogy ez egy rossz demo!

Eldorado/Drigo Dreemline: Ez itt a software-es Amiga emuláció helye. Na, mielőtt bárki komolyan venné a dolgot, ez csak egy költői túlzás volt. Azonban igaz, ami igaz talán a mai napig sem született ilyen finom színátmenetű FLI logókat bemutató show. Ha hihetünk a büszke grafikusnak, akit barátai csak **Colourful**-nak (azaz **Csupaszín**) neveznek, illetve a programot szerkesztő **BX**-nek, akkor a négy részes produkcióban megjelenő feliratok többszáz szín használatával készültek, mindemellett egyesek különleges AFLI felbontásban. Továbbá minden egyes karakter területén 40 szín alkalmazható. Különösen érvényre jut ez a jelenség a harmadik részben, ahol a bemutatott feliratot, talán még Amigán sem tudnánk megjeleníteni. A kép alján lúto kóvér grafikus scroll jelentősége szinte eltörpül a letaroló látvány mellett. A negyedik felvonás hasonló jellegű logója felett például perspektivikus multiplexer tekereg, míg az alul táltongó úrt egy oda csapott **Star Wars** scroller tölti ki. Azonban ne feledkezzünk meg az ugyancsak ügyesen megoldott intróról, s a digit zenében jeleskedő második részről sem. A kollekció méltán nyerte meg a '90-es **Horizon party** demoversenyét.

Brutel II./Light: A sikeres **Brutel III.** árnyékából ideje kiemelnünk ezt '89 novemberétől '90 januárjáig készült produkciót. A mostani alkalommal **Waco**, **Goólin** és **Flamingo** a felállítás. Nos, a kor divatának megfelelően állítható paraméterekkel megtöltött tech-tech logo a nyitó szám. Na persze, hogy a jelenetre ne lehessen réakaszian a teljes bukás meghatározást, a skacok alulra három spirál és hét

sprite-tal manipuláló raszter örületet terveztek. Ezután kaspaszkodjunk, következik a nyolc (81) teljes képernyős dxsp, magyarul szinuszoszó sprite scroll. Ennek a mai napig nem akad párja! A program ezután a második dimenzió jegyében folytatódik, egy sakktábla torzítás és vonalvektorok formájában.

Sun For Fun/FBI Crew: 1990-ben jelent meg a **Chromance** előcsapataként már korábban bemutatott **FBI Crew** utolsó megademója. Ezek voltak az első lépések abba az irányba, hogy a sok tehetséget foglalkoztató társaság saját stílust alakíthasson ki. Ez az egyéni jelleg nagyban köszönhető három fiatalember munkájának. **Brain**, a processzor nagymestere, míg **Griff**, a muzsika virtuóza és **SKC** akkoriban a pixelek páratlan királya volt (ez mind csak mellébeszéd, a demo egyetlen érdekessége, hogy a program és a rajzok készítésében oroszlenrészt vettam — **JEAN**). Egy mozielőadást szimuláló filmbefűzés után, 7*8 sprite-ot és egy alsó keretscrollt alkalmazó klíró rutint látunk. A továbbiakban a logon elmosódó plotter eljárás illetve a zene ütemére villódzó sakktábla és hullámlázó logótűrképek figyelhetők meg. Egy tréfára vett animációt megadycp és raszter split hegyek követnek. Az acél fejek szinuszos rángatása egy 25 karakter magas scrollal térsul, majd a sprite labdákat pixelnek használó lefelé tekergő scrollal szembesülünk. Az utolsó nagy dobás a **Griff**-féle saját tervezésű digit dobokkal párhuzamossan futtatott keledoszkóp jelenség.

My, DH My/Light: Ugrunk jó mástól ével, '91 tomboló nyár, my oh my! A társaság tovább duzzadt a nemrég igazolt Yaóba és **Rash** személyével. A Zenei előfestés érdekessége, hogy teljes egészében a magyar származású svéd, **Dankó Tamás** (Amigán **Fairlight**, 64-en **Censor**) tehetségét dicséri. Mindjárt a mélyvízbe ugrunk, a **Brutel II.** óta módosított, azonban továbbra is no border illetve full screen jellemzőkkel ellátott négyes dxsp-vel, azonban most nagyobb méretben, 120 színű számtalan vágással bonyolított első generációs plazma következik, majd hét darab 'ore' mega dycp látható. Mit is jelent mindez? Az 'ore' gépi kódú utasítás ismételt használatával elérhető, hogy a szöveg ne takarja egymást, hanem másolódjon. Az más kérdés, hogy **Flamingo** az első, akinek ez eszébe jutott. A filhale magában is egy remekmű. A fillezett poligonok teljes történetét kíséreljük szemmel a legprimitívebbtől egészen az animált Inkonvexig. A műsor tíz percig tart, de érdemes végignézni!

2. Years/Crest: 1990 októberére, két hónapos késéssel érkezett a társaság második évfordulójának digitális emlékeztetője. A szereposztás maradt a régi, **GBF Designs** rajzolt, **Crossbow** és **Vislon** kódolt, s **Goldrush**-nak csak a szája jár. Ebben a demóban egy 11 darabos mega-dycp-ről (ez egyáltalán nem biztos, mert majd kilyolyt a szemem míg megszámoltam az állendő zűrzavarban — **JEAN**), majd egy valódi FLI végtelenített görgetéséről mesél. Itt kell megjegyezni, hogy a **Censor** által propagált rutin igencsak sántít. Vessünk egy pillantást erre és rögtön látszik a különbség. Ezután 112 sprite tekergése uralja a teljes képernyőt, s klsváratva FPD-vel bonyolított sideborder scroll szemtanúi lehetünk. A karakterek mind külön színmemóriával rendelkeznek. A flexibile pixel dance után most itt a flexibile változat, amely ugyanazt teszi egy FLI képpel. 160 dycp a menő ebben a demóban, meghozza úgy, hogy a rutin elindítása előtt három különböző stílus közül választhatunk. A nehéz búcsú percelt meg egy felfelé illanó, természetes grafikus scroll könnyíti meg. Ne szomorkodjunk, mert a következő **Crest** demóra nem kell sokat várunk!

Mega Demo'90 & Wise Brains/Cosmos Designs: Hasonló jelegeket mutat a negyedik **Radwar party**n megjelent és a néhány hónap múlva közzétett két produkció, ezért ezeket

mindjárt egy kalap alá is vesszük. *Hannes Sommer*, a *Cosmos*-ból kiált kizárólag legális tevékenységet folytató programozó fő erőssége egyénelműen a multiplexelt sprite-okban mutatkozik meg. Annál kevesebbet ért viszont az izléses design és grafikák készítéséhez. Ez a tipikus példája annak, amikor egy kódér egymaga készíti el a teljes demót. A grafikus scrollok egyszerűen prezentált sprite hegyekkel 3-4 esetben is találkozhatunk. A képek sok esetben a tíz képernyős nagyságot is elérlik. Természetesen itt generált grafikákról nem pedig előre tárolt memóriáról van szó. Hasonló téma a mester kezdeti 54, majd a második produkcióban 65-re javított sprite-megjelenítő rekordja. További büszkeségei, az öt split felett oda-vissza cibált karakter grafika, mely felett 'ki tudja hány' sprite, kigyó alakban tekereg. Nem rossz az FLI tech-tech és a bolygókat mozgó kis rész sem. Kösza hírek szerint az osztrák fiatalember a demoknak búcsút intve játékok programozásába kezdett.

One Year Totally Stoned/Booze Design: 1992 szeptemberében indult újjára ez a teljes egészében HCL nevű ismeretlen tehetségnek köszönhető alkotás. Rögtön az introban egy képzelebeli sodrótára felgöngyölt, legalább öt karakter magas scrollal szembesülünk. Ezt követően 172 etemű dotbal, 128 előre letárolt fázisát láthatjuk. Ha esetleg unatkozni, akkor a jelenet tetejére egy szinuszos kigyó is bekapcsolható. Nagyon gyors rejtett-vonalas poligonok váltják egymást a soron következő részben, majd döbbenet pillanatai jönnek. Képzeliünk el egy AFLI jellegű mutató animált mozaik mintát, amint x tengely mentén ide-oda cibálják, s ezután a dolgok tetejére egy időnként FPD-vel, a már emlegetett sodrótára effektussal megspékeltek *Booze* logo jelenik meg. Természetesen a kimaradó résztereken továbbra is az eredeti színes jelenség figyelhető meg. Az előadás sebes vonalvektor alkalmazó scrollal zárul.

Legoland 2/Fairlight: Valamikor ezt a svéd csapatot mind 64-en, mind Amigán az egyik legerősebb demoként tartották számon. Ugyan 16 biten újult erőre kapott a *Virtual Dreams*, kis alcsoport megjelenése óta, azonban sajnos a kis örege ez nem mondható el. A két említett gépen kívül PC-n, valamint Nintendo-n is egyaránt tevékenykedő nemzetközi óriáscsoport nevéhez ma már az egyik legnagyobb svéd modem importőr cég is tűződik. A '92 áprilisában közkinccsé tett *Tron-Rowdy* produkció egy jó közepes színvonalat képvisel. Az érdekességek közül való a *Hardwired*-ből ellesett két, három dimenziós sprite-scroll. A grafika letett elhelyezett, forgó betűk vastag testtel rendelkeznek. Továbbá 64-en itt látható először fractalos ray-tracing animáció, s az úrben utazó vektorhajó. A dotvektorok talán már nem, de a gumivázokatban illetve hullámozgatva produkált vektorbábok nagy meglepetést keltettek. Hasonló hatást nyújt a *Sarge* grafikáján futtatott árnyékos scroll és egy állószöveget deformáló, forgolódó FLT feliratú laoda. A bemutatott képek között további két *Fairlight* demóból láthatunk izeltőt.

Visuality/Visual Reality: '92 nyarán a dániai *Samsón* megtartott nagyszabású rendezvény egyik indulójáról van szó. *Mizi* programja a vonalvektorok legkülönbözőbb felhasználásait mutatja be. Az első részben a hidden, azaz rejtett háttérű poligonok speciális fajtáival az árnyékos megoldással találkozunk. Ezután következik az amigás *Silent*

ötleten alapuló (a program a tavalyi Évkönyvben ismertetett *Intro, Dentre, Mentro, Demo?* c. alkotás felépítését használja) hidden-line-vector, ami kocka, tetraéder, lemez illetve különböző animációk formájában öt testet. A befejezés felé haladva azonos alakú, ám különböző kitöltő grafikát alkalmazó legalább négy karakter magas scrollal, majd egy izlésesen kidolgozott, az alsó keretről becsusszanó futószöveggel találkozunk.

Delicious/Tries: Az előző demoval egyidőben Magyarországon jelent meg ez a szintén egy oldalas összeállítás. *Scotex* grafikáit, *Artlace* és *Rish* programját valamint *Ali* rovasára írható zenéket menüből választhatjuk ki. A hét részből nyilvánvalóan domináns szerepet tölt be a dupla színusszal generált scroll különböző fajtája. Így az egy karakteres dxycp, a természetes floppy-scroll, ami pixelenkénti hullámzást jelent és az utolsó részben bevonuló teljes képhosszúságú változat. Továbbá figyeljünk oda a karakteres duplázással megnövelt létszámú bőseregre, a pontvektorokra és egy gyengébb kivitelezésű, de még így is látványos plazmára.

Shining Chrome/Chromance: A nagy sikerű *Burning Chrome* megjelenése után már csak kisebb demokat láthatunk az egyik legelőkelőbb magyar társaság bemutatásában. A sorozat ezen eleme az interferencia jelenség tanulmányozásával foglalkozik. Emlékeztetőnek, a jelenség azonos (bővebb értelemben különböző) hullámhosszú hullámok találkozásakor jön létre. Amit mi computeresek interferenciának nevezünk, az a tranzverzális (azaz a hullám terjedése merőleges az amplitúdóra) hullámok találkozásánál létrejövő úgynevezett *Lissajou* ábra. *Alex* barátunk ezt a programban feltételezhetően sprite-ok és karakterek közös használatával érte el. Talán ennek köszönhető, hogy az aktív képernyő ilyen korlátozott területet foglal el. Mindazonáltal az ötlet egyedülálló kivitelezése így is díjat érdemel.

Burning Hearts/Starfire: Utoisó előttiként vessük fel egy '86 júliusában megjelent klasszikus alpmű emléktábláját. Talán az első produkció, ahol megjelent az izléses szerkesztés igénye, s talán az első, amelyből egyes mai demók is példát vehetnének. Bizony akkoriban még olyan ritkák voltak az ilyen jellegű alkotások, mint manapság egy jó 64-es játék. Akkoriban egy nagyított keretscroll, vagy a színpompás rasztercsík jó-pár szívet megdobogtatott. Akkoriban egy teljes grafikus kép csodaszámba ment, s akkoriban minden demo valami egyszerű, de új ötletet tartogatott. Akkoriban egy új programot feszült izgalommal töltöttünk be, s akkoriban született a szellem, melyet úgy hívunk demoscene. Azok voltak az igazi idők! Ebben a kétfile-os kis remekműben ismert játékok zenéi közt válogathatunk. Egyben itt látunk először alsó-felső keretet betérítő csillagmozgást, s itt találkozunk FLD-vel valamint a bordscrollok széles választékával is. Minden egyes részben a propagált játéknak megfelelő hangulat fogad bennünket, s segítségükkel emelkedhetünk a *Star Paws*, *I Ball* és *Last Ninja* c. slágerekre.

Atte, Electric/Extend: Itt a vége, fuss el véle. Az *Extend*-ék szép grafikával búcsúzik mostani C64-es demoösszeállításól.

• JEAN

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIEMELKEDEBB AMIGA DEMOI

Nézzük, mi történt az utóbbi időben a vezető szingépezet, az Amiga területén. Nyilvánvaló törekvés figyelhető meg az igényesség irányában, így a kezdetben divatos, s tulajdonképpen csak egymás után bahajigált rutinok korszaka lejárt. A megademo kategóriát teljesen felváltja a *Mental Hangover* stílus, amit egy újabb hirtelen jött reform követ. A forradalom neve *Melon Deizgn*, s időpontja 1992 április eljárára tehető. Ez a *Crystal* nevezetű társaság alcsoportjaként tevékenykedő kicsiny csoport *Human Target* c. munkájával robban be a köztudatba. Mi is történik valójában? Nincs több konvencionális képernyőfelépítés, a fekete alapszín idejének is vége. A felhasználó rutinok mellett legalább olyan fontos szerepet tölt be maga a stílus. Színek kavalkádja, örült dinamikus zene s az igen gyakran alótérbe kerülő humor. A melódia gyakran együtt lép a programmal, s az alapvető elhalványodások helyét képernyőpörgetések, redőnyök, rolók és minden alkalommal új álmenelek veszik át. Eppen ezért a '92-'93-as évben kiadott demók fejlődése technikai szempontból elmarad a korábban megfigyelhetőtől. A dinnye minijára gombamód szaporodnak e csak legális tevékenységet folytató, kizárólag aktív tagokat foglalkoztató alakulatok. Így jön létre a *Virtual Dreams/Fairlight*, *No Soul/The Silents*, *Masque/TRSI*, *Jetset/Skid Row*, és számtalan apróbb követőjük. A szín legális része máreva elkülönödik a manapság lassan közutálatnak örvendő illegális szakclótól. Mindazonáltal továbbra is az őrlás csapatok uralják a tábort, ami többek közt a „*negy hal kishelra vadászik*” effektusnak köszönhető. A nemzetközi csapatok felfigyelnek a kisebb tehetségekre, és azokat teljes egészében, vagy alcsoportként magukba zárják. Erre kitűnő példa az *Anarchy* által felfedezett *Rednex* és *Gate*, az *Alcalraz* bekebelezte *Come* illetve *Strange*, *Andromeda* áldozatául esett *Motion*, *Offence* valamint *Absence* és e már *Silents*-es *Aero*, *Fantasy Force*, s így a *Complex*-féle *Dftworld* illetve *Adept* szerzemény. Ez a háttér a sorozatban megjelenő csúcsmínőségű programoknak. A legjobb csoportokban napra készan a legjobb emberek foglalnak helyett, s az évek folyamán folyamatosan csatlakoznak. Nagy legendák, mint *Kefrens* újrászűtetése mellett (a dán srácok a *Desert Dream* és *Guardian Dragon*, *Muhlmeagm* sorozattal újra a világranglista egyik vezető társulatává küzdötték magukat), elvesztjük a pontos szervezethezről megismert *Anarchy*-t és a közkezdett *Rebels*-t. Helyettük és belőlük új csillagok születnek *Lemon*, illetve *Movement* címszó alatt, melyek már a kornak megfelelő design égisze alatt dolgoznak. A *Silents* és *Phenomena* karrierjével együtt hanyatló svédék mellett az igényesség mutatkozik, norvég *Spacaballs* illetve *Andromeda* valódi sztárrá nővekszik. Előző, *Kefrens*-ékhez hasonlóan két óriási party győztesének mondhatja magát. A nagymérvű változások ellenére a stílus többsége továbbra is Skandináviából érkezik. Az *Andromeda* a terjedő különböző Amigák, főként az 1200-as megjelenése után a precíz design mellett a kompatibilitás élvonalává vált, majd a sorba csatlakozik *Sanity*, *Complex* és minden valamit magára adó társaság. A 1992-től tovább erősödik a partyk és konferenciák vezető szerepe. A versenyeken kitűzött hatalmas összegek ahhoz vezetnek, hogy a legjobb programok csak a nagyobb rendezvényeken jelennek meg. A grafika és zene világában is komoly fejlődés tapasztalható. A manapság felbukkanó Slide-show-k, illetve demoilusztrációk már lassan fotó minőségűek. A rajzolóknak felfedezik a nagyobb felbontásokat is, és manapság egy-egy kép elkészítése már tetemes időt vesz igénybe. Egy újabban erősödő mozgalom hevesen lámadja a korábban elfogadott másolást, amely a számítógépes grafikák ismert művészek képeinek reprodukcióját jelenti. Itt természetesen a mű pontos kopírozásáról illetve részankénti felhasználásáról van szó, nem pedig az eddig is elvetett digitalizálásról. Zenel téren megszűnik a hangszerek úgynevezett lopkodása, így egy valamire való muzsikussá saját hangszereparkból válogat. A fokozódó techno-örület (*Technomenia I-II/Shining 8*, *Techno Tower/Paradise*, *Kaos/LSD*, *Tekknobert/Wildfire*, *Reverance/Cyclone* stb.) ellenére az igazán híres és

közkezdett zenalemezek az örökzöld dallamok világából válogatnak, klasszikus, romantikus, jazz illetve synth alamekkel (*Crystal Symphonies I-II/Phenomena*, *Legallise II I-II*, *Spring Melodires/Anarchy*, *Mirror/Andromeda*). A temezes újságok területén a 64-es utóbbi évben tapasztalható változások mennek végbe. A vezető magazinok megszűnnek, s helyüket az újonnan alakult újságok foglalja veszi át. Így búcsúzhallunk a közkezdett *Zine*, *I.C.E*, *D.I.S.C*, *Heck-meg*, *Stolen Data* és társaitól, viszont köszönhetjük az új generációt *R.A.W*, *Upstream* valamint az angolnyelvű *Sledge Hammar* formájában. 93-ban a demók technikáját érintő újabb folyamat vaszi kezdetét. Az *Anarchy* gondozásában megjelenő *3D Demo* második része gigantikus 800 kilobites file formájában készül el. Az eredeti elgondolást alapján az ilyen módon kreált enorm allomány jó eséllyel indul a *Eurochart* egyrészes-demo listáján. Nos, a megoldás a manapság ütemesen terjedő meravlemez megajátok mellett nagy népszerűsége tesz szert. Az így könnyedén letölthető software-ek gyorsan követik egymást (*Mindriot/Andromeda*, *Interference/Sanity*, *Paradigme/Complex*, *Clairvoyance/Absolute*). A folyamat minden kétséget kizáróan a jövőbe mutat. Vajon mi következik ezután?

Multica/Andromeda: Tavaly a norvég *Crusaders* által szervezett húsvéti demopartyt szerepelt az indulók listáján ez az egylemez trackmo. Mindazonáltal a versenyben második helyezést elért, ugyancsak *Andromeda* kiadásban megjelent *D.D.S* mellett méltatlanul került a feladás homályába. A demót igen pontosan megtervezett és linoman kimunkált vektoros jelenetek jellemzik, melyek a csepattól már megszokott izléses design tesz igazán különlegassé. A program kezdő illetve befejező részei közt elhelyezett garincet két fő zóna alkotja, melyek így ételemszerűen megfelelnek a bamutatott írűkkök sorát. A *Multica* megalkotója, *Andy* azúttal a meglévő poligon fontályok variálására illetve továbbfejlesztésére törekedett. Elsőként a közkezdett glenzvektor és egy dotbell kombinációját mutatja be, majd gömböt illetve kört tartalmazó objektumokat láthatunk. Ez utóbbiak érdekassége, hogy az egyes falületeken elhelyezett pepitaszerű mintával növelte a felhasználható színek számát. A továbbiakban egy 500 pontot körkörösen forgató úgynevezett transformerrel találkozunk, majd az első jelenetben szereplő összetett tast glenz részét üvegvektorral helyettesíti. A következő rutin e viszonylag új ötletre épülő dotpoligonok dolgozza fel. Ezeknél a testeknél a térhatást nem szakaszok, vagy színes lapok, hanem a megfelelő helyeken elhelyezett pontok hozzák létre. Tulajdonképpen az úgynevezett rubbervektorok kategóriába tartozik a vízbe pottyantott sakktábla, és az azt követő „*total jelly disaster*”-nek nevezett jelenség. A hajdanán a *Hardwired*-ben bemutatott pixellált vektorok tökéletesebb változatával, és egy lámpával meggyalagított minden oldalán kis poligon tastekkel állított forgó kockával (úgynevezett *lightsourcad tv cuba*) is itt találkozunk. Érdekes ötlet a dotvektorok glanz változatának bevezetése is, mely a már említett effektust nem fellezés, hanem pontok használatával közelíti meg, és a hasonló elvet hasznosító új jelenet, ahol az így készült objektumot egy csillagmozgás változásaihoz igazítja. Az említettek mellett még sok egyéb megoldás, valamint *Quas-Duel* grafikai és *Mr.Man* zeneti támogatása is hozzájárult ahhoz, hogy a *Multica* a 92-es év egyik legkiemelkedőbb alkotása legyen.

CAT/Cronics and Silents: A 91-es év végén megjelent és azóta is méltán népszerű *Hardwired* c. két lemezes trackmo után a dán fiúk már kizárólag üzleti célú programok fejlesztésével foglalkoznak. Első ilyen irányú munkájuk, mely egy Dániában működő software-társaság és forgalmazó cég, a *Cat Computer Club* megbízásának kö-

szönhető, a reklám kategóriájába tartozó demonstrációs software, amely akár számítógépes üzletek kirakadában is elhelyezhető. Ilyen céllal is készült. Számunkra azonban sok érdekességet tartogat, mert az Amigán oly népszerű írások és effektusok széles skálája mellett végletekig precíz design és képernyő technika jellemzi. Nem kisebb nevek szerepelnek itt, mint a top-listékön másfél esztendőig vezető pozíciót betöltő *The Spy* és az ő programozói munkájai zenével, grafikákkal és animációkkal támogató *Kyd/Balle Production*! Többek között előtérbe kerülnek a vektorok speciális fajtái, bonyolult elasztikus alakot produkáló zselé, az áttetsző glenz, a két test szakaszos vágásával előállított zebra és megduplázott, fehérzaj mintával határolt kockák formájában. A pontokból felépített zászlók és különleges bitplane eljárással megalkotott alagutak valamint sakktáblák mellől nem hiányozhat a teljes képet elfoglaló ray-tracing animáció sem. Olyan produkcióval állunk szemben, amely mind grafikai-zenel, mind program-technikai szempontból eredményesen kihasználja Amigánk képességeit.

Brilliance/Faculty: A Disney és a Jump Master 2. megjelenése után látványos változáson ment keresztül a nyíregyházi fiúkból összeállt tehetséges társaság. Ambícióik odáig vezettek, hogy az oly sokat vitatott 93. áprilisi kecskeméti demoversenyen, igen előkelő dobogós helyezést értek el. A zsűri véleménye szerint az induló produkciók színvonalát nem indokolta az első díj kiosztását. Na már most ezzel a véleménynyel szívesen vitába szállnánk. Az egy lemezt felölelő demo megtekintése után bárki megállapíthatja, hogy a szóban forgó alkotás túlmutat egy átlagos magyar trackmo színvonalán. Első lépésként egy száz lappal határolt, zselé jellegű vektorlábdaival, áttetsző lapok forgatásával valamint hat darab RGB árnyalatú köréhatásával találkozunk. Ezt követően szövegnagyítást, a csapat nevének üvegkockára feszített változatát, majdan pontokból felépített szinuszos alakzatokat mutatnak be. Az ezután bepörgő dual-vektor két, rasztercsikkénti fésűszerűen összekevert objektumot jelent. Az ötlet a népszerű 'In the Kitchen' c. *Anarchy* trackmo szímlájára írható. A program értékét talán nem is *Scribe* rutinjainak bonyolultsága, esetleg a *Shark-Scanner* féle grafika, hanem a teljes produkció gördülékenysége és a modern design jegyében megalkotott képernyő kezelés hordozza. Mindezek mellett figyelemre méltó a teljes kreációt záró ray-tracing animáció. Ilyen fejlődés mellett fokozott kíváncsisággal várhatjuk a beígért folytatást.

Victory/Headway: A kecskeméti *In Bloom* összejevetel méltó kiemelt díjazottja ez a szegedi társaság. A rövidebb lélegzetű file-os munkái *D-Mage*, kis hazánk egyik mostanában felfedezett, legígéretesebb grafikusanak rajzai lesznek igazán színessé. Sajnos a mester azóta a *Fairlight* új demorészlegében a *Virtual Dreams*-ben dolgozik, ami erősen megkérdőjelezi a korábban erősnek hitt magyar team sorsát. Persze ez a téma egy más lapra tartozik. A csoport egyébiránt szemlátomást sikerrel sajátította el a nyugaton nagy fejlődésnek induló képernyőtechnikai módszereket. Ez pontosan annyit jelent, hogy a korábbiól elmentetben a grafikák és a különböző jelenetek nem egyszerűen elhalványodnak illetve kigördülnek a képernyőről, hanem jelenet váltásokkal animációk, függöny- illetve redőnyszerű kilátó jelenségek kísérik. Ilyen látvány választja el a kezdésként bemutatott árnyékos vektorobjektumokat, egy valós idejű teljes képet feldolgozó nagyító eljárástól valamint a különleges serkókat nélkülöző poligon testektől. Továbbá megismerkedhetünk egy szinuszos bobscrollal illetve az azt követő kifejezetten reális és három dimenziós élményt nyújtó pontokból felépített jelenettel, amely egy hosszú csavarodó vászondarab látványát produkálja.

Desert Dream/Kefrens: 1993. április, Oslo. Történelmet írunk. *Kefren* láraó utódal magas főlényvel szerezték meg a nagyszabású rendezvény első díját. A szokásos csapat *Laxity* vezetésével, aki ezúttal nemcsak a program szerkesztését, hanem a hanganyag elkészítését is maga vállalta. *Zeus*, *R.W.O.* és *Blizzard* művészi támogatása mellett egy nemmindennapi alkotást bocsátott útjára. A vektoros szivatagi jelenet után a zselégrafikának induló forgó logo, egy forradalmi alagútjelenség, megvilágított körök, egy különös vektorizált raszterrutin és hasonló parádés megoldások rendre váltják egymást. A nagy számok kedvelőinek tízezer pontból felépített testekkel, tízenkétezer pixeles szinuszhullámmal, valamint kvázi ötezres csillagmezővel és egy forgó löcsérrel kedveskednek. A tuskés folyóbis megjelenések során embernek az az érzése lámad, hogy a program együtt él a zenével, és azzal szétválaszthatatlan egységet alkot. Forgó grafikus nagyítás zárja az idei év legkiemelkedőbb alkotását, egy kétféle álmod, mely valóra vált.

Interference/Sanity: A német fiúktól eleddig szokatlan megoldások szemtanúi lehetünk. A magával ragadó dinamika és bravúros ötletek mellett egyre inkább helyet követel magának a design. A gigantikus méretű file-trackmol *Microforce* programozói munkája, és a *Caugar*, *Havok*, *Virgill* grafikai és zenei trió támogatása keltette életre. Az említésre érdemes jelenetek közül a végtelenített glenzmezőt, a 3D rasteralagut, majd annak perspektivikus forgatását, egy y tengelyes rotáló nagyító eljárást valamint a hat elemes körvektor rutint emelném ki. Az örült lempő közepette a *Kefrens*-féle löcsér kombinált változatával is találkozunk. Óriási anyag, minden gyűjteményben ott a helye!

Metro & Metro 2/Parallex: A 92-es év elején Finnországból érkezett két rövid rendhagyó program. A különös *Metro* név, a 'MEeting TRack Intro' rövidített változata, az utóbbi években divatosá vált 'tro' végződésű szójátékok százai közt nem kelt különösebb meglepetést. Az első rész a kis térsulatnak kerekén egy szorgos hétvégi munkájába került. Ennek a pár napnak és *Simply* fejlesztésének eredménye a gigantikus PRX logo, az RGB színű animált vektorlapok, melyek találkozáskor a fényáthatás törvényeinek megfelelően viselkednek valamint egy három bitplénes, 256*256 keretű 50 herzen ketyegő glenzobjektum. Zárószámként igazi meglepetés következik. Hihetetlen, de egy teljes képernyős, 4096 oldalú, megvilágított és mindezek mellett négy plénes léggömb poligon animációja. Igaz, ami igaz az 50 herzes tempó is egy kissé alábbhagy, mondjuk úgy másodpercenként egy képkockára. Mindezek mellett külön érdekesség, hogy a kis remekmű zenel aláfestését a mostanában *Alcatraz* berkein belül tevékenykedő svéd vendég, *Lizard King* készítette. A pár hetes késéssel érkezett folytatásban ismét tombol a poligon örület. Jelszó, minden 50 herzen. Így a light-sourced kocka az üvegkockában jelenet, illetve ennek glenzesített változata, továbbá az eddig valaha is készített leglátványosabb, elkülönített RGB forrásokkal pásztázott duo-hexaeder. A második rész grafikájánál többek közt a közismert *Kissarabotti*, a muzsikáért pedig a különös hangzású *Uroman St* vádolható.

Great Bytes In Fire/Cyberbad: A Multicával egyidőben bukant fel annak a rövid életű finn csapathoz első és egyben utolsó munkája. Az scene eseményel ilyenkor kísértetiesen hasonlítanak a mai zenei élethez, csoportok illetve együttesek jelennek meg és rövid sikerek után örökre elűnnek a sülyesztőben. Ilyenkor több lehetőség áll fenn. Az alakulat tagjai vagy abbahagyják eddigi scene tevékenységüket, vagy a későbbiek során a creditsból megismerhetjük neveket más-más csapatok produkcióiban láthatjuk. Így hát figyeljünk oda, hol találkozunk *Fraction*-nal, aki jelen esetben *Dean* zenemodulját és *Prime Premium* pixellet

mozgatta meg. Hat ágú három dimenziós csillagot és egy magafeszültségű, mozgó tényforrással világított meg. Az ezt követő négy bitplénes szinuszscroll Amigán igazán ritkaságszámba megy, csakúgy mint az interferencia jelenséggel és egyéb különleges mintákkal stencilezett összetett vektorok. Nos, az ilyen sajnálatos szalmaláng élet nem minden esetben vonja maga után a kiadott termék rossz minőségét. A GBIF talán nem volt a top-listák döntője, de erősen közepes színvonalával megállja a helyét a nemzetközi versenyben.

Gathering'92/Offence: Hasonló kurta szereplésre lutotta ennek a norvég társaságnak is. Demójuk azonban gyöngyszem a maga nemében, ugyanis az első igazán tökéletes példája a bitplénes grafikák vektoros manipulálásának. Mit is jelent mindez? Pontosan azt, hogy *Perplex* volt az első programozó, aki nyolc színű képeket valós időben lorgatott, illetve nagyított hasábra feszített le. A real-time persze egy kicsit sántít, mert a program bőven elegendő idővel rendelkezik a számítási feladatokra a teljes demonstráció elején, valamint a köztes, információk képernyő nyújtotta szünetekben. Ettől függetlenül a *Pal* tervezte logoknak, és *Comajim* pergő ritmusának köszönhetően a kis program tökéletes kinézete mellett örült dinamikára tesz szert. A hasáb analógiáját követően megtekinthetjük az üdítő dobóz változatát, s magától értetődően mindez 50 herzes képlrekvencián engedelmeskedik a természet fényhatás törvényeinek. Az utolsó jelenet csak hab a tortán. Egy szinuszosan lorgó-pattogó, grafikával határolt gumikocka tölti be a képernyőt. Lenyűgöző látvány!

Hardcore/Anarchy: 1992 május. Aki járatos a demók világában, az megszokhatta, hogy minden, ami a legendás nemzetközi társaság nevéhez fűződik, az csak briliáns lehet. Nem kivétel ez a lile-os program sem, amelyet ezúttal vagy léltucat híresség neve lémmjelez. A programozásban *Rush*, *Dan* és *Ironite* vettek részt. A kezdőgralikiért a méltán legnépszerűbb *Facet*, valamint a további rajzokért *Milkshake* felelős, továbbá az audio részek *4-Mat* számlájára írhatók. Amint itt láthatunk, az a mai napig egyedülálló, ugyanis az első hidegzuhány egy valószínűleg ray-tracing eljárással számított és saktáblára vetett árnyékával megtöltött gömb prezentációjával érkezik. Később *Space Cut* névre keresztelt poligonkocka metszés, mindez tovább bonyolítva lényforrással valamint a vizsgált test animációjával. Látványos pontokból felépített mozgó lormákkal és egy *"Ginger Bread Man"* című humanoid lormát őtő frakcióval zárul a nemmindennapi show. Ez az igazi hardcore!

Mayday Resistance (Something for your Mind)/Radar Contrast Production of Adict: A 92-es esztendő végén látott napvilágot ez az egészen vad, csak fanatikus techno rajongóknak ajánlott program. A karácsonyi party demóversenyén nem érhetett el magas helyezést, mivel a techno műtáj ellenzői a szavazás során természetesen hátrányban részesítették. Mindazonáltal a *MR* mégis napirendre kerül, mert a videoklip stílus egyik sajátos képviselője. Az egy főmodulra és több kítőtt zenére épülő alkotást a villanások, animációk, mandelbrotfraktálok és eredeti klipkivágások ügyes keverése teszi igazán érdekessé. A *James Brown is Dead* stílusban logant (lázlesek és potonok?) számot, a mayday valamint a replay szavak ütemes ismétlése varázsolja lebilincselően izgalmassá(?). Summa summarum kegyetlen techno, örült ritmus és vad animáció! Minden, a stílust követő gyűjtő dobózásban ott a helye!

Virtual Meltdown/Paradise: Itt az ideje, hogy egy kicsit előrangsoroljuk ezt a kötelező megademót, mely szintén a 92-es évvégi konferencia „hevében merült a feledés homályába”. A felsorakoztatott trükkök hihetetlen száma, nem pedig a program szerkezete emeli az anyagot a

megademó kategóriába. Szinte elképzelhetetlen, hogy a *Tedric* személyében egyetlen coder az effektusok ilyen számosságával lépje meg a közönséget, még akkor is, ha a rutinok nagy része nem sűrűl éppen a processzor lehetőségeinek végső határát. A csapat jelképeként egy patkányszerű rágcsalót választott, mely végigkíséri a teljes program menetét, kezdenek mindjárt egy loader animáció formájában. A *Robocop* c. játékot utánzó 3D-s Intro megtekintése után zselészerő, a dragon ball mintájára pontokból felépített gömbbel, majd óriási explodáló vektorkockákkal találkozunk. Továbbá fehérzajjal stencilezett douvektorok valamint zebra-kockák szemtanúi lehetünk. Először itt láthatunk a vektorbóbok vizuális szimulációját, amely nem más mint az öreg rubber eljárás egy poharat ábrázoló grafika kombinációjával. A négy darab rugalmas gömb után egy mozgó pontszerű lényforrással megvilágított gigantikus vektobób következik, majd megismerkedünk a német liuk nagyító eljárásával, egy lödögömb-rákózelítés formájában. A változatosság kedvéért megint két kocka libben elénk, az első további „kockában a kocka” megoldással, míg az azt követő egy saktáblával fűszerezve, majd ezután a lemezcsere unalmas momentumában optikai lencsét utánzó nagyított láthatunk. A teljes kreálmány ekkor fordulóponthoz érkezik, mely a zenére erőteljes techno behatással jár, s az új stílus jegyében mutatja be a zoomscrollt, a plazmaeljárással stencilezett poligont valamint egy óriási 8424 pontból megszerkesztett zászlót. Végezetül egy ügyes technikával ray-tracalt kép ráteszi a mondat végére a pontot, mely mondat csak azoknak ajánlott, akik szeretik a változatos stílust és a design helyett a kemény kódot részesítik előnyben.

Plastic Passion/Upfront: Érdemes visszatekintnünk a múltba, mivel 91 Karácsonya után sok értékes demó jelent meg, mely az oly nagy port kavart *Hardwired* és *Odyssey* mellett nem kaphatott megfelelő publicitást. Így történt ezzel az ósrégi dán csapattal, amely hosszú karrierje még a korai 64-es időszakba nyúlik vissza. Programjaik mindig forradalmi újításokat mutattak be, s biztossak lehettünk abban, hogy egy-egy *Upfront* suff megtekintése után megváltozik a kis Commodore képességeiről kialakított képünk. A csapatnak Amigán is sikerült megőrizni sajátos jellegét, s manapság is azon kevesek közé tartozik, amelyek adaptálták és megtartották a jó öreg eljárástól stílisztikai elemeket, s azokat 16 biten továbbra is sikeresen alkalmazzák. Ilyen hangulatban logant a társaság első, a 90-es évi munkáit összefoglaló gyűjtemény a *Cool Fridge*. A *PP* ugyan zömében szakállas ötletre támaszkodik, de azok kivételése és variálása egyedülálló. Sok trükköt ilyen tökéletes formában azóta sem láthatunk. Ezek közé sorolható a változtatható mutatókkal ellátott 2400 szinuszdot, illetve a szimpla 6529-es változat. A plazmák új megközelítése a kétoldali szalagra feszített, árnyékháttal kombinált csavarodó variáció. Figyelemre méltó a kezdésként bemutatott zip-zár jelenet, az x és z irányokban kitérő szinusz-zoomer, mely egy gralikus kép látványos deformálásával próbálkozik valamint a szintén 64-es trükknek induló 4 plénes logo-flottó, ami a csapat nevének x y tengelymenti hullámmását mutatja be. Az öt bűszke programozó *Tech*, *Zarch*, *Spike*, *Einstein* és *Zoro* személyében a hagyományok tisztelőire is gondol, mikor csodás color-cycle és RGB, light sourced illetve inkovex poligonok megjelentetése mellett dönt.

A Trip to Mars/Tom Soft: A tavalyi évkönyvben utalás látható egy titokzatos vektordemóról. *Tom Soft*, azaz *Thomas Ladspurg* a strassbourgi születésű francia programozó az első Európában, aki hangzatos csoportnevek felhasználása nélkül igen széleskörű elismerésre tesz szert. Munkái elsőpró sikerek mellett egyben botrányt is keltettek, s az „Egy Utazás a Marsra” című alkotás a mai napig alapjául szolgál minden azóta megjelent vektorvilág

elemzéséhez. Ez a forradalmi és egyben első hosszabb lélegzetű poligon ilim végleges változatban 1990 nyarára készült el. Az első verzió a francia 'Generation 4' computer magazin demoversenyén szerepelt, azonban a zsűri meglepő módon hátrányban részesítette. Később a Koppenhágában megrendezett *Silents Rad Sector* konferencián indult, hasonló kudarccal. A programot a szerző távollétére hivatkozva diszkvalifikálták. A három részből összeállt remekmű második szakaszában főhősünk *John* egy, a *Star Wars*-ból kölcsönzött síklóval a Mars meglátogatására indul. 2123 szeptemberében megtörtént landolás után a főhajóból levált kis szonda a odlygó képzeletbeli tájainak lefedezésére indul. Találkozhatunk a *Warbird*-nek keresztelt marsi vadászgéppel, egy speciális helikopterrel, a homokos talajon haladó motorkerékpárral, illetve ellátogatunk a Hálózati Kommunikációs Centrumba, és a 2080 óra betelepített mars repülő városaiba. A történet végén rövid összefoglalóként megismerkedhetünk a korábban látott poligon objektumokkal. *Thomas*-ról alrikal útja óta nem kaptunk hírt, így hát könnyen lehet, hogy az áhított folytatásra még sokat kell várunk.

Universal Intensity/Complex: Ha Finnország, akkor *Complex*! Valóban, nevükhöz hiven összetett a jávából ez az 1991 júniusában, a *Society* konferencián útjára bocsájtott trackmo. *Dalton* lorrésítája mellé *Jugi* nyújtott grafikai és zenei segítséget, akinek rajzaival már több azóta megjelent produkcióban találkozhattunk. Példa okáért *Dellrium*, vagy *Book of Songs*, hogy csak a legjobbakat említsük. Végy néhány hétköznapi trükköt, na persze nem árt, ha van saját ötleted is, csapd hozzá a megfelelő design, és méris kész egy remek demo. Ezen az éven működik az üvegkockába zárt zajjal átjárt *Complex* jelvény, s egy különleges tulajdonképpen grafikai manipulációkkal elért és szinusz-scrollal megtöltött plasma. A *Sanity* féle *Elystium* után először látható a illezzett vektorodb névre hallgató jelenség, amely kis vektorkockákból felépített nagyobb testek formájában jelenik meg. Ezután rotálódo pattogó labdák következnek, de olyan formában, hogy a lasztik felületén látható minták a perspektíva szabályainak megfelelően működnek. A bemutatást egy szinuszosan duplán hullámozó színátmenet zárja. *Complex — Suxx forever!*

Black and White Sildeshow II/Hooked — Drifters: A digitálizálás nagymesterei 92 májusában visszatértek a legendás fekete-fehér gyűtemény folytatásával. A stílus némileg változott, a terjedelem két lemezre duzzadt, de a hangulat maradt a régi. Néhány poénpetárda eldurantása után egy monitor a monitorban jellegű rövid animációval szembesülünk. Itt az első rész emlékképei villannak fel, majd memória és konfiguráció gondos tesztelése után kezdődik a show. A teljes képernyős grallikákat ezúttal szélesvásznúra cserélték, s ennek meglehetősen nem látható részletek megjelenítését az egér mozgására bízták. A bemutatott képek témája változó, bár a fantasy keretén belül minden számításba jön. Láthatunk harcosokat, lenevadákat, varázslókat és sarkányokat. A műsorban a lenge ruházatú hölgyek sem ritkák, és hogy egy-egy ledetlen kebel létványától se kelfjen oly hamar megválnunk, a 'Del' és 'Help' billentyűkkel szabadon kapcsolgathatjuk az automatikus illetve manuális megjelenítési módot.

Hallucination and Dreams/Union: A 93-as év elején született az ötlet, miszerint a meglévő lengyel csapatok krémjét egyesíteni kell egy európai színvonalú társaság formájában. Létrejött az *Union*, mely nevével is a nagy eseményt hirdeti. A csoport vezetője és szellemi atyja, a korábban *Acme* zászló alatt vonuló komponista, az első nemzetközi hírű lengyel, *Mr. Root*. A májusban közzétett *Hallucinációk* és *Álmok* nyilvánvalóan az eddig megjelent legsikeresebb lengyel demo. Szerkezetét tekintve a *Harwired* ilpu-

sú anyagok közül sorolható, mely annyit tesz, hogy a program két lemezén a bevezető animációk és a két rasztercsík közé zárt főműsor 1:1 arányban szlik meg. Egy szál coder, *Tom* tevékenységét az *Animal-Python* video, valamint a *Snoopy-XTD* audio részért felelős csapat támogatja. A mű, mint olyan lélegzetelállító, kezdve a csak *Global Trash II. c.* videodemóban látott, techno ritmusra pulzáló, emellett lényugarakkal hátulról megvilágított bolygó jelenetével, egészen a végtelenített perspektívikus zoomerig. A lemez cseréje után az órált stílus, ha lehet tovább fokozdik. Órált pixelizált vektorok gumiként tekeredő stílusban, shadowbox hosszú tömött sorokban, s először a világon inkonvex zselé. A jelenetek szedítő sebességgel követik egymást, unalomról szó sem lehet. Így az egymásba zárt üvegpiramisok és egy Vasarelyt lépialó, a perspektíva törvényeinek fittyet hányó hat oldalú csillag. A műsor a különleges térélményt nyújtó mozgó háttérrel előtt lehonultatott vektorok széles skálája után az alhaló zene hangulatának megfelelő *Star Wars* scrollal zérul. Ezt nem lehet kihagyni!

Technological Death/Mad Elks: Az előző programnak a lengyel placról csak egy vetélytársa lehet. Az egylemezes trónbitorló ugyanakkor és ugyanott, a 93 májusi *Montain Congress* indulójaként látott napvilágot. A két program hasonló hangulata az ezúttal közös zenész a unionos *XTD* munkájának tudható be, aki nem okozott meglepetést a muzsika stílusával. Természelesen örülten vad technol Ehhez igazodik a több mint öt perc hosszú videoklip, mely minden lépésével a modul pergő ritmusához igazodik. Az idő múlását a kép időszakosan különböző pontjaiban felbukkanó digitális óra jelzi. A vektoros teljes háttérrel, nagyítók, tekergő minták keresztüzében egy másodperc sem marad a felesleges szövegre. A villanással illetetiből lézerezett vonalpoligonná alakuló test a számítógépes film tetőpontján jelenik meg. Sebesen metamorfizáló alakok animációja, forgó sakkablán lépegető kocka, emellett számtalan dotlabda mozgó asztalon látható tánca járul hozzá a show tehnikai részéhez. Csek egyszer megnézni képtelenségt!

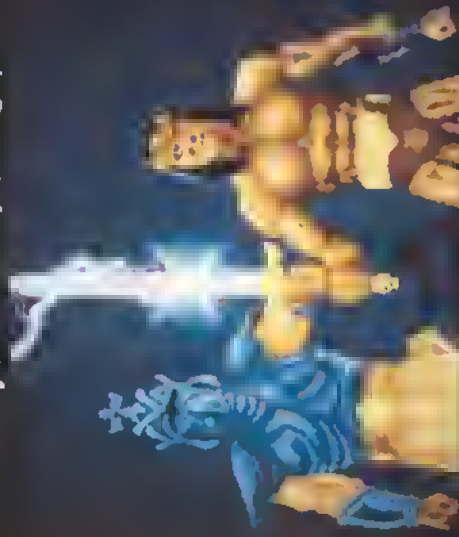
Xpose/The Silents: Nagy port kavart 92 nyarán, a *Hurricane* szervezte demopartyn sikertelenül szereplő, két lemezes dán trackmo. *Master & Bionic*, alig lépett a nemzetközi örösszervezet kötelékébe, rövid szerplés után kudarcot vallott. A program sikeres lehetett volna, mert a felsorakoztatott rutínok erre engednek következtetni, ha a két alkotó saját stílust választ, nem pedig a nyilvánvaló *Hardwired* klón megalkotása mellett dönt. A hasonlóságot tovább fokozza, hogy zenei alélestésként *Jespar Kyd* meg nem jelant munkéiodi válogattak. Az első lemez teljes tartalmának belöltése után indul a műsor, Elasztikus medres vonalak és spline (magyarul talán placsn), majd hajlékony zászlók, illetve pixelizált vektortestek következnek. Előtérbe kerül egy gyönyörű plazma több változata, miközben a képváltásokat enorm glenzvektorok tarkítják. Az elasztika végigkíséri a demo menetét, most éppen szinuszosan tekergő tucatnyi rudak formájában. Az összeállítás talán leglátványosabb jelenete a kétezer megvilágított ponttal burkolt bolygó, mely pontok lassan metamorfizáló szöveggé alakulnak. A siker csak karnyújtásnyira volt. Mondjuk két lemez helyett csak egy, s a hosszas huzavonákat felválthatta volna a design.

D.A.N.E/Kefrens: 1993 május. A *Computer Crossroad* panyon a fáraó utóda a tőlük megszokott dinamikával indítják útjára rövid, lemeznyl programjukat. A *Guardian Dragon* és *Muhimegamix* sorozat sikereire a *Desert Dream* alig tette fel a koronát, egy hónapra rá itt van *Dane*, egy ízig-vérig dán produkció. A *Laxity* árnyékában nevalkedett *Vention* a gyors stilisztikai cserék híve. A credits és néhány kép bemutatása után lassabb jazz forma következik, ami megoszló vélemények szerint a trackmo komoly hibá-

Multica / Andromeda (Amiga)

ANDROMEDA

Victory / Headway (Amiga)



Gathering '92 / Offence (Amiga)

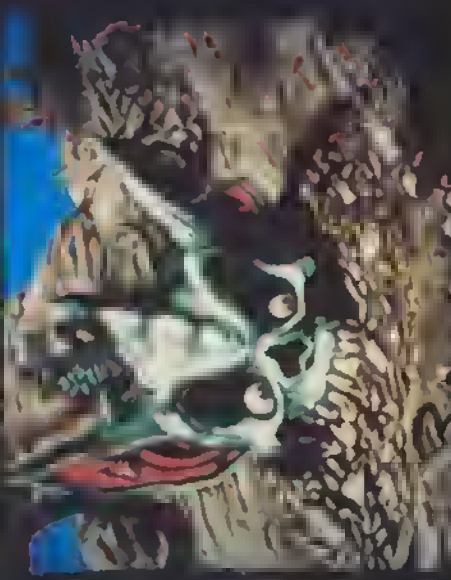


OFFENCE

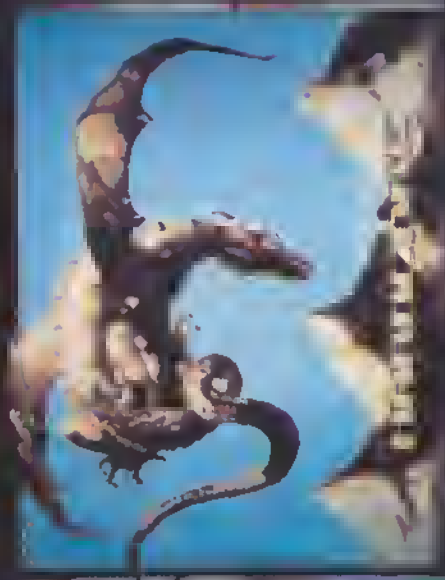
CAT / Crionics Silents (Amiga)



Desert Dream / Kefrens (Amiga)



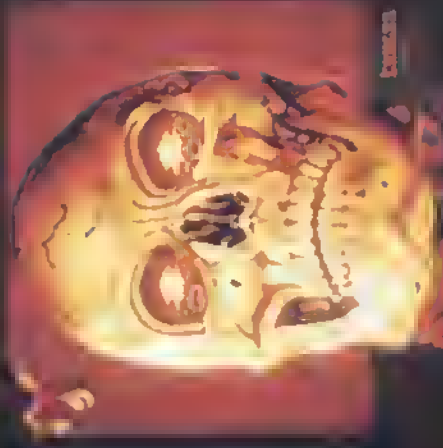
Hardcore / Anarchy (Amiga)



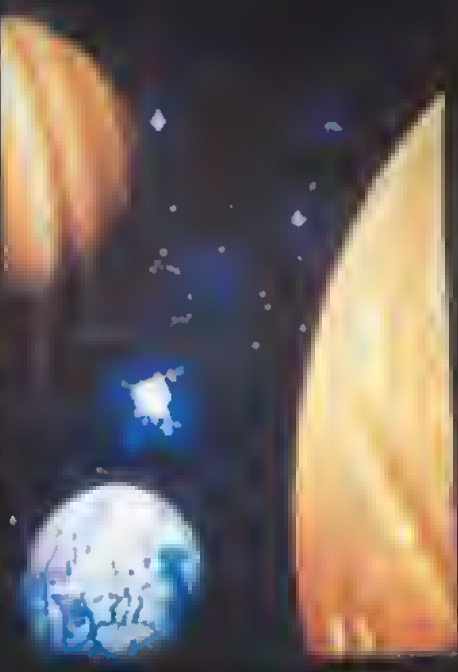
Brilliance / Faculty (Amiga)



Interference / Sanity (Amiga)



Virtual Meltdown / Paradise (Amiga)

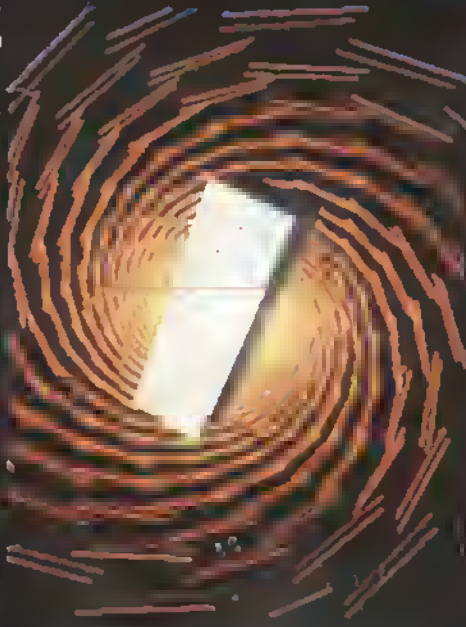


Plastic Passion / Upfront (Amiga)

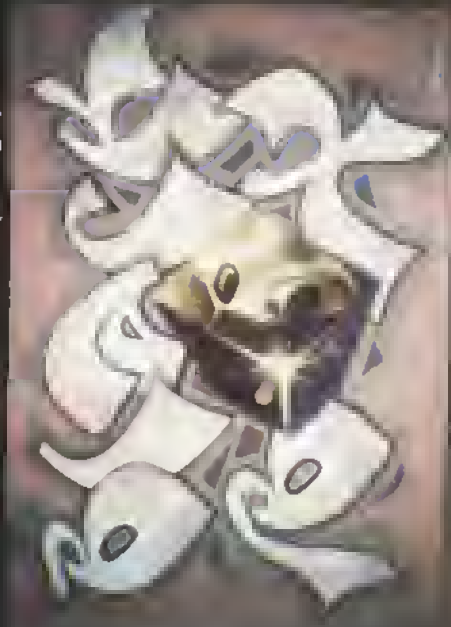


Producing yet a part of this epic production, p

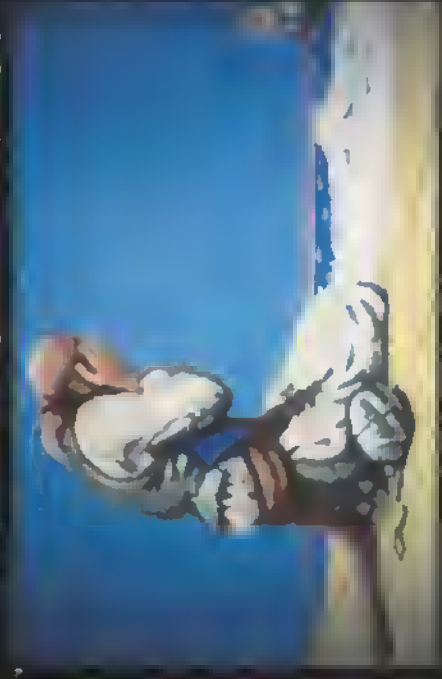
Hallucination & Dream / Union (Amiga)



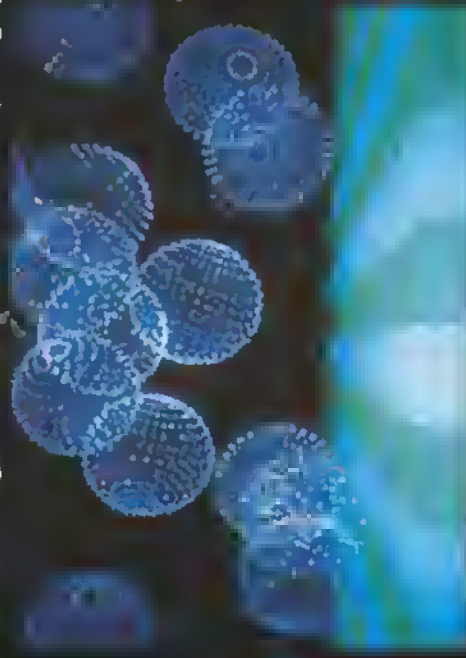
Black Box / Jetset (Amiga)



Universal Intensity / Complex (Amiga)



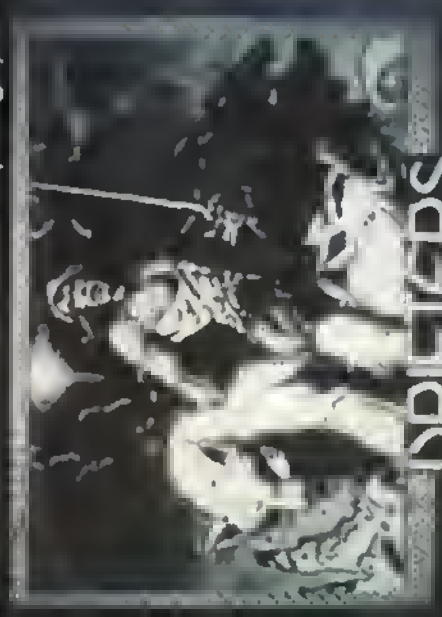
Technological Death / Mad Elks (Amiga)



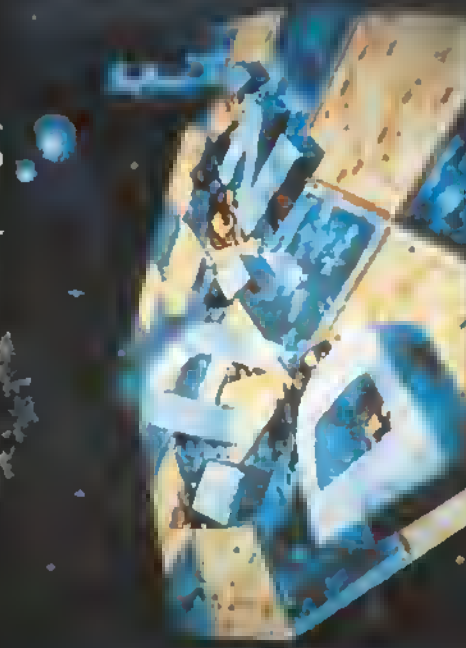
Terminator 3. / Rage (Amiga)



Black & White II. / Drifters (Amiga)



D.A.N.E. / Kefrens (Amiga)



Piece of Mind / Nikki Corruptions (Amiga)



ja. Visszafozott tempóban megtekintjük a csoport jelvényével, az ankh-hal kibélelt alagutat, majd *R.W.O.* lebillin-cselő grafikája tölti be a képet. A gumiból készült logot kristályos glenzpoligonok váltják fel, s végül egy végtelenített, az uralkodó névével teleírt mozgó falat látunk. A trackmo rövidsége ellenére értékes darab, nem is beszélve a *Maestro-Laxy* kooperációs muzsikáról. Egyértelműen minden *Kefrens* rajongónak kötelező!

How 2 Skin a Cat/Melon Deziq: Érdekel, hogy néz ki egy szótelen cica? Miként viselkedik? Megoldás *Melon Deziq*, avagy hogyan nyúzzunk macskát. Meghozza az újdonsült részleg, a volt anarchista *Slammer* és *Xience* útmutatása alapján. A fiúk *Mack-Solnova* rajzait és a lemmos *Nuke* hagyati formálják trackmová, s az elsők közti prezentálnak 1200-as effekteket. A cselekmény komoly része legalább két pixeles dotokból előállított körökkel indul, majd a *Matilde* névre hallgató kakaó reklámhölgy gömbbe foglalt zselés torzítása vonul át a képen. AGA masinákön erősen feltunlingolt tekergő dotkocka, finoman árnyékol *Melon* logo valamint szerencsétlen *Matilde* további torzítása váltja egymást. Az ártatlan kislányt ezúttal egy forgó kocka oldalára tesszük. A jelenetek szüneteit a dinnye jellegű követő étemenetek és információs képernyők foglalják el, nem éppen mindennapi megközelítésben. Summa summárum, a produkció tökéletesen olvad a társaságról eddig kialakult, a *Human Target*, *S.O.S* és társai formájában testet öltött image-be, s mindez elégnék bizonyult a '93 május *TCC* party dobogós helyezéséhez.

Black Box/Jetset: A mostanában szép karriert betető holland srácok teljes stílus váltással kezdték a 93-as évet. Az elsőként szelnek eresztett *Overload 2*-nél érezhető változások, a Fekete Döbözre keresztelt *BBS* demora is behatással voltak. A társaság erősen elmozdult a grafity stílusú rajzok és az ehhez remekül passzoló techno-synth jellegű zenék irányába. Forradalmi előremozdulást jelentett, hogy az év közepétől a teljes team a *Skid Row* legális demórészlegeként vonult be a köztudatba. *Magician Lord* az együttes feje hat óriási vektorkörrel, illetve váltakozó színű felületekkel határolt, pontszerűen megvilágított és *Eswet-Seck4* műhelyében fejlesztett háttérgrafikával kombinált poligontest bemutatásával köti le a trükkök rajongóit. Minden bizonnyal igaz a mondás: *Jetset — No Compromise*!

Magnetic Dreams/Digital: A vektorok speciális alkalmazásáról nevezetes ez a '92 áprilisában felbukkant angol produkció. A brit csapat mindig is új ötleteiről, nyugotti léptékű design-ról és precíz programtervezéséről volt ismert. A pontokból kialakított tucatnyi labda bemutatása után kezdődik az igaz poligon show. *Lexicon* programozó barátunk a kerek formák, pl. körök, kúpok, gúlák és gömbök irányában mutat fokozott érdeklődést. Rendkívüli az a 14 körlappal határolt laoda, melyet a világon elsőként prezentél. Ezek nyomában az említett elemeket felhasználó érdekes alakzatok következnek. A rakéták, repülő, kúpok és egyéb változatos formák később animált formában is helyet kapnak. A pérhuzamos körlapokból kialakított sliceball darabokra metszett gömb látszatát kelti, majd az *Azi-Flame* grafikákat és *Yaf* hanganyagot felhasználó mutatóvány háromdimenziós fraktál képek számításával zárul.

Terminator 3/Rege: A filmsiker folytatására vállalkozott *Digimax* és *Fox* vezetésével egy fiatal svéd csapat, mely az ötlet hatására a '92 Húsvétján Göteborgban megronde-

zett *Phenomena* partyn első helyezést ért el. A filmből ismerős összezsapódó T2-es logóban a vicc kedvéért itt a hármas szám szerepel, majd az ezt követő játékintró jellegű részben a gépek háborújáról láthatunk rövid részletet. A második felvonásban főhősünk a 900-as egység egy vektorhegy belsejébe hatol. Az itt ráháruló feladat, a *Robocop II*-ből ismerős gyilkos gépezet elpusztítása. A programot a meglepően jó animációk teszik érdekessé, így talán megbocsátható, hogy a történetnek az ég adta világon semmi értelme nincsen. A vektoros és grafikus animációk közül a humorral fűszerezett részek sem hiányoznak, tehát minden pihent agyú amigásnak melegen ajánlható.

3D Demo/Anarchy: A sors Ironiája, hogy visszafelé haladunk az időben. A különböző fórumokon gondosan ismertetett **3D Demo** folytatásának elsőpró sikore után nem kerülhet el a '91 decemberében köztulajdonná vált első rész ismertetése sem. A sokak által bizonyára ismert *Hannibal* teljesítette rutinok mellé *Slash* grafikája és *Mad Freak* két modulja szolgáltat művészi alátétést. A főcímet prezentáló kétszínű kép egyedülálló térbeli forgatása után, shade- és cycleodok láthatók minden mennyiségben. Ezután animált RGB színekben játszó poligon lapok, egy enorm glenzobjektum belseje, finoman kidolgozott TV kocka illetve egy hasonló test papírra vetett árnyéka következik. A lemezcsere megrázó élménye után újra felköthetjük az állunkat. „*Terminátor gimnasztika közben*” címmel ellátott 18 fázisú ray-tracing animáció, 366 vektorkoponya, s végzetül 2100 megvilágított pontodf formált labda tölti ki a képet. Mindez töményen 2,5 megabyte-nyi demonstrációt!

Lethal Formula/Cult: Az ugyanakkor félkészben kladott, majd '92 elején befejezett trackmo a partyn csak a 11. helyezést érte el. Mindazonáltal a gyenge eredmény nem minden esetben jelenti a produkció silány mivoltát. A *LF* tovább erősíti ezt a szabályt. A dán *Steel* és *Kollapse* kimagasló teljesítményét a 220 darab 4096 színeben pompázó függőleges raszterrudak, az akkoriban újdonságnak számító tripla TV tetraéder és dollaadával körbefont glenzobjektum valamint 240 pixel magas 5 plétt foglalt szluszscroll példázza. Világrekord a maga nemében a 17 természetes dotball, majd azok gumimodjára tekeredő váltaja. A különleges effektek sokaságát egy repülőgép formájában testet öltő ray-tracing animáció zárja.

Piece of Mind/Nikki Corruptions: Az *Assembly*'92 nagy esélyeseként indult ez az egy lemezes finn vektorfilm. Kategóriájában leginkább a pár hónappal korábban megjelent *Wayfarer*-hez hasonlítható, azonban attól egyes vélemények szerint magasabb osztályba tartozik. A programot alkotó hét poligon jelenet, a tlkló és a mindennapi élet más-más témáiról szól. Találkozunk a *Star Trek* paródiájával, a *Lazyprice* fedélzetén utazó 76. generációval, ellátogatunk egy repülőiskolába és megismerkedünk *Madcap-Dido* tragikus sorsával. Az animációk élethűek és a testek részletessége komoly munkáról tanúskodik. *Dido* barátunk és a kis nyuszi mozgása teljes betelátás. Kár lenne figyelmen kívül hagyni!

Ezzel zárul az Amiga varázsa is. Megathx *Marinov Gábor*-nak, a cikk elkészítésében nyújtott segítségével. Legközelebb a kissé elhanyagolt zenelemezekről és képgyűjteményekről ejtünk úgy 30-40 kilobyte-nyi szót. Addig is jó mulatást!

• JEAN

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIEMELKEDŐBB PC-S DEMOI

Tavaly óta kicsit körbeszaglászunk az azóta rohamos fejlődésnek indult PC színen. Na, azért túlzásba nem vittük a dolgot, kicsit olyanra sikeredett a kreálmány, mint a múlt számra összekapart C64-es válogatásunk. Aggodalomra azért nincs ok. Vessünk egy gyors pillantást a mostani 8 bites összeállításra és képzeljük el, hogy jövőre kb. ekkora lesz a PC-s rovat is.

Nos, az utolsó idény óta egy kissé felgyorsultak az események. Akkor még valami 286-os standard kiépítésről magyaráztunk. Emellett még valami olyasmiről is szó volt, hogy a legtöbb demo akadálytalanul fut az említett konfiguráción. Ezt sürgősen felejtjük el! Ma már a 486 a menő. De ha valakinek nincs legalább egy 386-osa, az jobb ha vesz magának kertiszerszámokat és jó mélyre elássa a gépét. Sajnos ez a szomorú igazság. Manapság a pentium idejében, a felgyorsult számítástechnika vonalán (és még halmozhatnánk itt a közhelyeket) egyszerűen a legtöbb anyag már nem támogatja az első generációs AT-kat. Sajos a jól kiépített gépeket nem a diákok pénztárcájához mérjük. Úgyhogy ezen cikkünk azokhoz a szerencsésekhez szól, akik egy jó hangkártyával megámogatott, 3/486-os VGA/SVGA monstrum közelébe tudnak jutni.

A mesének mellett azonban a demok is szemmel látható fejlődésen mennek keresztül. Az első idők belső hangszórós cirbögése és dörögése pascal scrolljaitól képest szédületes a mai stuffok általános színvonala. Ugyan a PC is végigjárta azt az utat, melyet minden gép megtett, de lépteit a párhuzamosan futó demoszínek jelentősen gyorsították. Talán a legerőteljesebb behatást az Amigának, míg némileg a C64-nek is és utóljára az Atarinak tulajdoníthatjuk. Majd minden amigás trükköt megvilágítottak, plazmák, bobok és szinuszcirillók manapság nem igen keltene meglepetést. Az uralkodó irányzat mostanában itt is, mint bárhol máshol a vektorok örült nyomtatása. A legkülönfélébb típusú óriási objektumok, olyanok, mint glenz, üveg, árnyékok, megvilágított és konkáv az alapvető elemei egy valamire való demonstrációnak.

A tapasztalatok alapján megállapíthatjuk, hogy PC-n a megademok korszaka lejárt, s helyét átvette a hosszú folyamatos, úgynevezett *Mental Hangover* stílus. Ma 1993-ban a lemaradás kb két évre zsugorodott, ami a jövőben valószínűleg tovább csökken. Hiányosság érezhető a produkciók szerkesztésében, pontosabban nincs design. A grafikákat legtöbbször ray-trace képek helyettesítik, a logók gyakran csapnivalóan lógtatnak. Egyszerűen nem dívat megragadni az eget és egy-egy képet pixelezni. Nagy kár! Hamarosan azonban itt is várható a design korszak, hisz az Amiga és PC szin kapcsolata egyre szorosabb és szorosabb. Bizonyíték erre az utóbbi két évben megrendezett számtalan közös demoversey és party. Na de elég már az üres szóból, nézzünk inkább egy-két szép példát.

Crystal Dream/Triton: A svéd csoport első munkájaként prezentált kreálmány úgy '92 (már nem vagyok benne biztos, mondjuk plusz mínusz 10 év) tájékán terjedt el a felhasználók körében. A matematikát intenzíven tanulmányozó, erősen északi származású *Mr.H* óriási meglepetésekkel rukkolt elő. Miután a teljes képpornyon igen-igen finoman megcibált színpompás plazma után magunkhoz lórtunk egy csodálatos világ tárul elénk. A bűvszó most is hat: vektor! Az átszárguló sokszínű kocka után a csillagok közt bókászó úrhajóval találkozunk. Figyeljük meg, hogy a fényforrással megvilágított testet tinom lángcsóva követi. Ezután animált alakzatok hosszú tömött sorban váltják egymást, a kocka konkáv testé alakul, melynek belsejébe is beláthatunk. A különböző animációk és vágások az objektumok sokaságát hozzák létre. Az árnyékok világába kalauzolt bennünket egy sakktábla felett elhelyezett sokoldalú poligon, majd az áttetsző glenzvektor. A testek be-

mutatásakor az animáció sem maradhat el, így végezetül egy szépen megtervezett helikoptert látunk. Szárgulduknak tovább az úrbán, emint egy pont ide illő fejsze húz át a képen. A természetes úrállomás, mágneslemez és processzor lélegzetelállító látvány. A program hangulatos befejezéséhez négy kellemes, saját software-rel megalkotott rejtett kép valamint egy ügyes kis animáció járul. A beígért folytatás a fiúk állítása szerint még nagyobb, még jobb és még szebb. Nem kellett sokat várnunk!

Crystal Dream II/Triton: 1993 elején merített a produkció, mely minden képzeletet felülmúlt. *Mr.H* Vogue-val kerőltve, s az Amigán jelenleg *Alcatraz* nevű csoportban aktív *Lizard King* audio támogatásával eredményesen dolgozott. Munkájuk gyümölcse egyszerűen maga 'a demo'. A dinamikus zenére felbukkanó metamorfizáló credits után, olvashatatlán ám fantasztikus látványt nyújtó fillezett vektorscroll látványától árnulhatunk. A betűk mind-mind egyénileg mozognak a tér három tengelye körül, akár az ugyancsak fűgőn tekerő teljes futószöveg. A kép alján látható logo nagyon pontosan kidolgozott elnyújtása tovább emeli a hangulatot. Ezután a már ismerős stílusban hatalmas, gyakran 120-150 leppel határolt objektumok következnek, konkáv üvegszerű testek, úrállomás, triton feliratú labda és egy mágikus kígyó formájában. A 'space cut' címszó alatt egy kocka áttetsző lappal találkozik, s a demo csak most kezdődik. Különböző poligonok áthatása után prizmaival átvágott kocka belsejébe pillanthatunk. Az új korszakot nyitó plazma és egy hosszasan nagyított mandelbrot fraktál között kellemes design jelenetek szemtenél lehetünk. A silme-nek keresztelt gumikockák oldalán precíz fényhatásokat figyelhetünk meg, majd egy szenzációs poligon film bemutatójára kapunk meghívást. A kemere állások változatossága, és a bonyolult testeken tapasztalható fényhatások szédítő élményt nyújtanak. A testekre feszített minták kapcsán először egy tekerővel, később Földgolyónk 264 mintázott lappal ellátott másával találkozhatunk. A ray-traced képek keresztütlésében egy hullámszó *Star Wars* scroll is helyet kapott. Az utolsó jelenet pedig a teljes műsor tetőpontja. Egy 1837 koordinátából és 1628 felülettel meghatározott sakktáblán valódi utójátékot szemlélhetünk. A testek a szabályoknak megfelelően mozognak, s emellett a kamera állása és a fényforrás helyzete folyamatosan változik. A demóórlás közel 44 ezer soros, 1 megabyte-nyi forráslistával történelmi darabja lehet gyűjteményünknek.

Wish/Majic 12: A '93 tavaszán Kecskeméten megrendezett *In Bloom* party indulója volt ez a legendás magyar csoport. Emlékszünk az Amigán oly népszerű *Ray of Hope* 2-re. Nos, *Maxwood* barátunk programjában igen intenzíven felhasználja az említett demo már ismert elemeit. Az ötletek mellett gyakran felbukkannak a már *Absolute*-ban tevékenykedő *Rack* grafikái. Egy *M12* logo körül futtatott bóbscroll után árnyékokat vonalvektorból megépített kocka és piramis következik. A srácok óvakodnak a design-tól, mint a tűztől. Ennek ellenére látványos az animált glenzpoligon, és a már ismerős meglepő mozgatás. Dekázgató vonalfigura, vektorbók, és egy perspektivikus equalizer után két dareb gumikockával találkozunk. A testek forgás közben megnyúlnak és lehetőség szerint minden irányban tekerognak. Kis forgolódo kockából áll össze a bóbscroll, majd ezt követi egy árnyékokat vonalvezető futószöveg. A hasáb oldalára feszített képek nagyításakor megismerkedünk a büszke alkotóval, azután árnyékokat pontokból megleveendő formák veszik át az irányítást. A műsor konkáv és RGB vektorok valamint természetes úrhajók bemutatása után, Interferencia emulálásával próbálkozik. A hullámtalálkozás kitérőt változtat egy kocka belsejének látványa, majd az úgynevezett *Ketrens* rudak váltják, melyek tulajdonképpen függőleges, s egyre

alacsonyabb rasztercsíkok. A demonstráció zárószámai a hatmas raszterháttérű scroll illetve a gömbre húzott felfelé siető szöveg nem tartoznak a kimagasló megoldások közé. A produkcióból összességében nem rossz, de gazdagon eltérne a jó öreg design és saját ötletek is elő-elő fordulhatnak. Emellett óriási hiba, hogy az inkompatibilis programnak köszönhetően tökéletes futás csak Trident kártyákon érhető el. Kár érte!

Eclipse/EMF: A Finnországban megrendezett **Assembly'93** egyik kiemelkedő csupán 100 kilobyte-nyi területet elfoglaló introjáról van szó. A **Daemon** és **Saracen** programozói együttműködésével és **dr.Lizard-Vortex** műhelyében elkészült grafikákkal megjelenő alkotás kővér labdaforma zselépoligonon indul. Az Amigán mostanában futó hatos áttetsző vektorkörfogat után a hypenérbe lépünk. Ahogy a csillagok elnyúlnak mellettünk hirtelen egy számos pontból felépült labdával majd a lánkká és alagúttá metamorfizáló alakzatokkal szembesülünk. Hatalmas gyémánt formát öltő glenz, sebessen mozgó vektortáj, és úrállomáshoz illetve műholdhoz hasonlítható szerkezetek poligon változata kerül területekre. A mandelbrot halmaz valódi nagyítását a felbontás csökkentésével gyorsították fel. Végül az árnyékolat pixelizált testek mondatjuk lépést tartanak az aktuális divattal. Nem igazán érvényesül azonban a zárószámként benyomott unlimited bob effektus. Talán a labdák közötti kis távolság lehet a probléma, így is szép munka!

Unreal/Future Crew: Aki PC-vel foglalkozik, az jobb ha megtanulja a vezető szerepet betöltő finn csapat nevét, tudni illik az 1992 nyarán Helsinkiben megrendezett első **Assembly** dobogós helyeztéről van szó. Bármihez nyúlunk, arannyá válik. Ezúttal egy megademó stílusú több szekcióra, ezeneken belül külön muzsikákra épülő produkció kiadására szánták magukat. Az első részben a matematika számos törvényeinek engedelmességek többek között y és z tengely mentén szinuszosztott illetve nyújtogatott equalízereket kerülgető scroll látható, majd később a vektorvilágban keresztül-kasul száguldozó úrhajók összetett mozgásának szemtanúi lehetünk. A vektorlabda témakört egy szinuszscrollal és poligonok bemutatásával merítik ki, azután természetesen szinuszbob láncolat libben a képre.

A tölcsérszerű **FC** mintázat animációja után árnyékolat bóbá, melyek a képernyő eredeti színeit árnyalatokkal változtatják, majd finom paletta rotálás váltja egymást. Tetemes területen terpeszkedő plazma kelt meglepetést, hasonlóan a grafikon végigrángatott áttetszően nyújtózó szinuszscrollhoz. A két utolsó jelenet azonban semmihez sem fogható látványt nyújt. A grafikákkal határolt kocka után egy dotlandscape-nek elnevezett pontokból megalakított sebessen mozgó tájai láthatunk. A hegyek közt még a csapat hatalmas logoja is helyet kapott. Röviden így jellemelmezhető: ötletdús tergetesges kód.

Facts of Life/Witen: Nem ilyen egyértelműen írható le ezen holland fiúk utóbbi munkája. Például a kezdetnek prezentált zoomer akár 64-en is elképzelhető. Na jó, mondjuk a nagyobb képek kivételével. A második jelenetként élénk vágódó raszterhurkákon cibált logo alatt muzikális kijelzőket és bizony egy jó öreg d.y.c.p-et ismerhetünk fel. Az egyes képernyőket beastpartnak nevezett **parallax** scrollok választják el. A következő lépés egy elasztikus koralakú karakterscroll, grafikus és egyéb trükkök társaságában. Nagyon látványos a zene csatornáit reprezentáló vektorképződményeket bemutató egyveleg, majd az azt követő **Mayday** címre keresztelt manaság kultuszát elő **techno-house-rave** videoklip. A grafikák és a vad zene kavalkádja örült hangulatot termet.

DoWhackaDO/Renaissance: Végezetül egy teljes örület bemutatására szántuk magunkat. Kevés helyen láthatunk ilyen sok egy kerek képernyőre bezsugorított effektust. Van itt kérem minden. Alul hengeres árnyékolat scroll. Középen x tengely mentén szinuszosztó nagyobb változat, emellett az amügy körbe-körbe görgetett képernyőn felfelé igyekvő betűkkel egy teret megosztó, szövegetkilíró **Pac-Man**. **White Shadow** a felesleges időt kitöltendő egy z tengely mentén himbálózó hárombetős logót mozgat meg, míg az audio részt feltöltendő **CC**. **Catch** melódiáiból válogat. Ember legyen a talpán aki most nem teljes kuszaságot képzel. Nos pont így néz ki ez a demo!

Ezúton fejezzük ki köszönetünket Armitage Corto-nak, aki a cikk elkészítéséhez a programok összegyűjtésében a segítségünkre volt.

• JEAN

A CoV Évkönyvekben bemutott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicsdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:

SCOOPEX PD

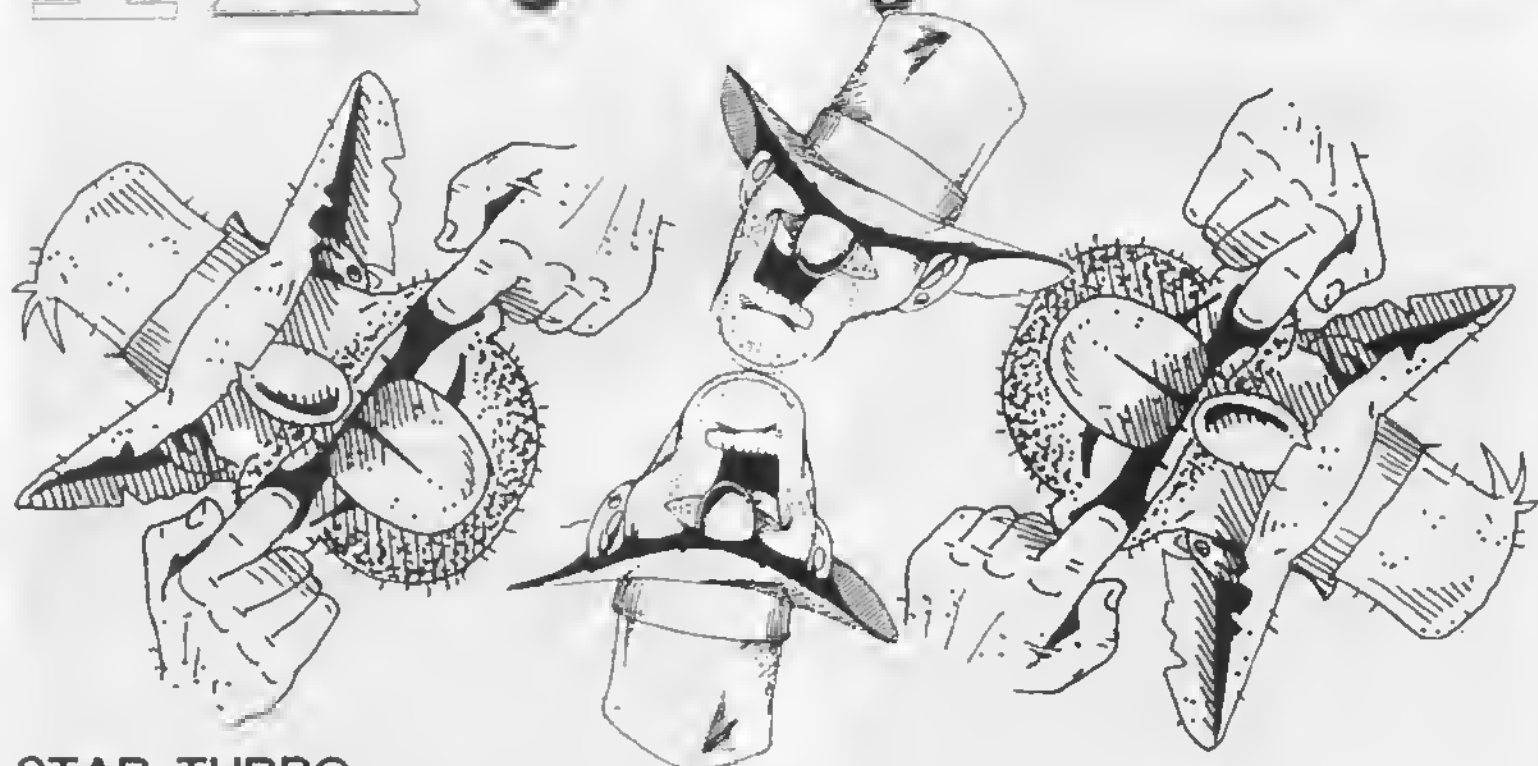
Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.

Telephely: Csernoch János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772



Programozástechnika



STAR TURBO (C64)

Kovács Balázs Budapesten nem talált jobb szórakozást, s továbbfejlesztette a CoV 1/2-ben leközölt lemezturbókat. Baláznak az szűrt elsősorban szemet, hogy csak a Load-ot turboztuk fel. Nos elkészítette a turbo azon verzióját, amely mind a LOAD, SAVE, VERIFY parancsokat felturbózza. A turbo báziscíme \$7800 (ami nem volt túl jó ötlet, mert így csak kb. 160-180 blokkos file-ok tölthetők be, pontosabban 1-azer bármekkora betölthető, mert a kazettapufferben fut a LDADER, de ha a töhött prg. átírja a STAR-TURBO-t, a következő LDAD/SAVE/VERIFY hívésakor lefagy(hat) a gép — DoT). Így együtt lehet használni pl. a Help+-szát, de a program áthelyezhető, csak figyelni kell az abszolút címekre. (A cikk végén egy lehetséges megoldást adunk ennek a problémának, úgyhogy aki kíváncsi erre, olvassa el azt is, mielőtt elkezdene begépelni a TURBO-t — DoT) Indítása: G 7D00, vagy SYS 32000, s ezután a LDAD, SAVE, és VERIFY turbósított módban fog működni.

A LDAD teljesen azonos paraméterekkel dolgozik, mint a RDM változat; a VERIFY a legelső hibánál leáll, s a hibás byte címe a \$AE/\$AF mutatókban található. A SAVE még a replace-et (Save*@filenév,8)-at is viszi, nem úgy, mint más turbók.

A Load/Verify drive-ban futó része (\$7800-\$78FF).

(Innentől kezdve a programlistában az összes szám hexadecimális, csak nem volt kedvem kirakni a sok \$ jelet. Amúgy is a jobb monhorprogramokban nem kell — DOT)

7800 LDA #03 ;puffer \$0300-nál
7802 STA 31 ;kezdődik
7804 LDA 1C00 ;led bekapcsolása

7807 ORA #08 ;EOR #08-esetén
7809 STA 1C00 ;blokkonkénti villantás
780C JSR 0146 ;blokk olvasása
780F LDA 0301 ;következő blokk
7812 STA 8B ;szektorszámának elmentése
7814 INC 0301 ;1.megjegyzés
7817 LDA #04
7819 BIT 1800
781C BNE 7875 ;2.megjegyzés
781E BPL 7819 ;szinkronizáció
7820 LDA (30).Y ;byte olvasása a pufferből
7822 PHA ;elmentés

7823 LSR
7824 LSR
7825 LSR
7826 LSR
7827 TAX ;első 4 bit
7828 LDA 07F0.X ;konvertálása (3.megjegyzés)
782B STA 8C ;elmentés
782D PLA ;teljes byte visszaolvasása
782E AND #0F ;első 4 bit leválasztása
7830 TAX ;elmentés

7831 LDA #18
7833 STA \$1800 ;szinkronizáció
7836 BIT 1800
7839 BMI 7836 ;szinkronizáció
783B LDA 07F0.X ;első 4 bit konvertálása
783E STA 1800 ;0-1. bit küldése
7841 ASL

7842 AND #0F
7844 STA 1800 ;2-3. bit küldése
7847 LDA 008C ;figyeljünk, abszolút címzés, nem
;nulláslap (időzítés miatt)
784A STA 1800 ;4-5. bit küldése (4.megjegyzés)

784D ASL
784E AND #0F
7850 STA 1800 :6.7. bit küldése
7853 NOP :késleltetés
7854 LDA #00 :alapállapot beállítása
7856 STA 1800
7859 INY
785A BNE 7817 :köv. byte
785C LDA 0300 :file vége (0. byte:00)
785F BEO 7875 :esetén kilépés
7861 LDA #02 :hibaszámítóló alapértéke
7863 STA 8D : (5. megjegyzés)
7865 LDA 8B :következő blokk szektorszáma
7867 STA 0F :beírás szektornak
7869 LDA 0300 :köv. blokk sáv száma
786C CMP 0E :azonos-e az aktuálissal
786E STA 0E :beírás sávnak
7870 BEO 7800 :azonos sáv: tovább
7872 LDA #00 :sávváltás jelzése
7874 .BYTE 2C :BIT utasítás (6. megj.)
7875 LDA #01 :file-vége jelzés
7877 JMP F969 :beírása
787A BRK
787B BRK
787C BRK
787D BRK
787E BRK
787F BRK :helykitöltés
7880 LDY #38 :program Indítási helye
7881 LDA F4D1,Y :blokk-olvasó rutin
7885 STA 0146,Y :átmásolása a ROM-ból
7888 DEY :a processzorverem használt
7889 BPL 7882 :része (\$0100-0145) fölé
788B LDY #34 :hibakorrekciós rutin
788D LDA D5F8,Y :másolása a ROM-ból
7890 STA 0180,Y :a blokkolvasó rutin
7893 DEY :mögé
7894 BPL 788D
7896 LDA #60 :RTS utasítás
7898 STA 017A :a blokk olvasás mögé, és
789B STA 01B5 :e hiba-korrekciú mögé
789E LDA #10 :floppy-I/O (sávváltás)
78A0 STA 1C07 :begyorsítása
78A3 LDA 18 :program első blokk sávja
78A5 CMP #12 :18-as sáv esetén kilépés,
78A7 BEO 78E4 :a program meghűlyülne! (dir. olv.)
78A9 STA 0E :beírás sávnak
78AB LDA 19 :program első blokk szektor
78AD STA 0F :beírás szektornak
78AF LDA #02 :hibaszámítóló
78BA STA 88 :alapértéke
78B3 LDX #04 :program 4-es
78B5 STX F9 :pufferban
78B7 LDA #E0 :fejpozicionálás és turboindítás
78B9 JSR D57D :beírása a parancsregiszterbe
78BC LDA 04 :várakozás végrehajtásra
78BE BMI 78BC :végrehajtva, ha 7. bit 0
78CD CMP #00 :sávváltási kérelem esetén újra
78C2 BEO 78AF :fejpozicionálás
78C4 CMP #01 :file-vége jel esetén
78C6 BEO 78E6 :kilépés a programból
78C8 JSR 0180 :hiba esetén hibakezelő
78CB CMP #02 :2-nél kisebb visszajelzés (nincs hiba)
78CD BCC 78C0 :esetén értelmezés
78CF DEC 8D :hibaszámítóló csökkentése
78D1 BEO 78DA :2. hiba után hibajelzés
78D3 LDA #C0 :fej kiléptetése (a "krrr" hang)
78D5 JSR D58C
78D8 BNE 78B3 :vissza a fejpozicionáláshoz
78DA LDX #10 :floppy-I/O sebessége
78DC STX 1C07 :szabadon átirható: alap: \$3A
78DF INC 1C :lemezcsere-kapcsoló be (7. megj.)
78E1 LDX #04 :4. pufferben hiba

78E3 JMP E60A :hibajelzés összeállítása
78E6 LDA #10 :floppy-I/O sebessége
78E8 STA 1C07 :sikeres befejezés után
78EB INC 1C :lemezcsere-kapcsoló (7. megj.)
78ED JMP D042 :csatorna-lezárás, BAM beolv.
78F0 .BYTE 00,08,02,0A,04,0C,06,0E
78F8 .BYTE 01,09,03,0B,05,0D,07,0F :konverter-táblázat (3. megj.)

SAVE drive-ban futó része (\$7900-\$7A80)

7900 LDA 06FF :hibakepcsoló-hiba
7903 BNE 7950 :esetén íráshoz ugrás (8. megj.)
7905 LDA 70 :szabad puffer száma
7907 CLC :+3 lesz a
7908 ADC #03 :szabad puffer címe
790A STA 31 :puffer címének beállítása
790C LDA #00 :file-vége kapcsoló
790E STA 8B :kikapcsolása (9. megj.)
7910 LDA 8C :előző byte
7912 LDY #02 :beírása 2. byte-nak
7914 STA (30),Y :byte beírása a pufferbe
7916 JSR 0600 :köv. byte olvasása
7919 BCC 7921 :nincs file-vége: ugrás
791B LDX 8B :már volt file-vége?
791D BNE 7921 :igen- ugrás
791F STY 8B :nem- beírás
7921 INY
7922 BNE 7914 :köv. byte
7924 STA 8C :utolsó byte elmentése
7926 LDA 8B :volt file-vége jel?
7928 BNE 793A :igen- ugrás
792A JSR 0670 :szabad blokk keresése
792D LDA 80 :szabad blokkok sáv száma
792F LDY #00 :0. byte-nak
7931 STA (30),Y :beírás a pufferbe
7933 LDA 81 :szabad blokk szektorszáma
7935 INY :1. byte-nak beírás
7936 STA (30),Y :a pufferbe
7938 BNE 7941 :ugrás a blokk-íráshoz
793A INY :utolsó blokk esetén
793B STA (30),Y :1. byte: értékes byte-ok száma
793D DEY :0. byte-nak
793E TYA :0 beírása
793F STA (30),Y :a pufferbe
7941 LDA 71 :szabad pufferek szám *2
7943 CLC :+6 lesz a mutató
7944 ADC #06 :a sáv-szektorra
7946 STA 32
7948 LDA 1C00 :LED bekapcsolása
795B ORA #08 :EOR #08 esetén
794D STA 1C00 :blokkonkénti villantás
7950 JSR 0146 :blokk írása
7953 LDX 82 :csatorneszám beolvasása
7955 INC B5,X :file-hossz LO növelése
7957 BNE 795B :nincs túlcsordulás- ugrás
7959 INC B6,X :file-hossz HI növelése
795B LDA 8B :file-vége jel esetén
795D BNE 7979
795F STA 06FF :hibakepcsoló törlése
7962 LDA #02 :hibaszámítóló alapértéke
7964 STA 8D
7966 LDX 71 :szabad pufferek szám *2
7968 LDA 81 :köv. blokk szektorszáma
796A STA 07,X :beírás szektornak
796C LDA 80 :köv. blokk sáv száma
796E CMP 06,X :azonos-e az aktuálissal
7970 STA 06,X :beírás sávnak
7972 STA 0A :beírás sávnak (10. megj.)
7974 BEO 7900 :azonos sáv- tovább olvasás
7976 LDA #00 :sávváltás jelzése
7978 .BYTE 2C :BIT utasítás (6. megj.)
7979 LDA #01 :file-vége jelzés

797B	JMP F969	;jelzés beírása	7A27	LDX 1800	;4-5.bit beolvasása
797E	BRK		7A2A	ORA 05F8,X	;konvertálás
797F	BRK	;helykitöltés	7A2D	NOP	;késleltetés
7980	LDY #63	;a program indítási helye	7A2E	LDX 1800	;6-7.bit beolvasása
7982	LDA F575,Y	;blokk-író rutin	7A31	ORA 05FA,X	;konvertálás
7985	STA 0146,Y	;másolása a ROM-ból	7A34	NOP	;késleltetés
7988	DEY	;a verem használt része fölő	7A35	LDX #00	;alapállapot
7989	BPL 7982		7A37	STX 1800	;beállítása
798B	LDY #34	;hibakorrekciós rutin	7A3A	CLC	;a byte-ot a gép küldte!
798D	LDA D5F8,Y	;másolása a ROM-ból	7A3B	RTS	;visszatérés
7990	STA 0680,Y	;a turbó mógé	7A3C	LDA #00	;utolsó blokk kitöltő byte-ja (12.megj.)
7993	DEY	;{a blokk-író rutin mögött	7A3E	SEC	;a gép már nem küld adatot!
7994	BPL 798D	;nem maradt hely)	7A3F	RTS	
7996	LDA #60	;RTS utasítás	7A40	LDX #01	;egyes számú
7998	STA 01AA	;a blokk-írás végére	7A42	STX 82	;csatorna
799B	STA 06B5	;és a hiba-korrekció végére	7A44	STX 83	;1-es másodlagos cím (SAVE-csatorna)
799E	JSR 0640	;előkészületek elvégzése	7A46	JSR DF93	;szabad puffer keresése
79A1	LDA #02	;hibaszámláló	7A49	STA 70	;szabad puffer száma
79A3	STA 8D	;alapértéke	7A4B	ASL	;*2 lesz a
79A5	LDX #02	;a program a 2-es	7A4C	STA 71	;szektorszám mutatója
79A7	STX F9	;pufferben	7A4E	TAX	;szabad puffer (SAVE-adatpuffer)
79A9	LDA #E0	;fejpozicionálás és turbóindítás	7A4F	LDA 06,X	;sávja, program első
79AB	JSR D57D	;beírása a parancsregiszterbe	7A51	STA 0A	;blokkjának sávszáma
79AE	LDA 02	;várakozás végrehajtásra	7A53	JSR 0600	;egy byte beolv. a C64-tól (9.megj.)
79B0	BMI 79AE	;végrehajtva,ha 7.bit 0	7A56	STA 8C	;elmentés a köv. blokkig
79B2	CMP #00	;sávváltási kérelem	7A58	LDA #40	;kapcsoló beáll., különben szabad
79B4	BEO 79A1	;esetén újra fejpozicionálás	7A5A	STA 02F9	;szektor keresésénél írja a
79B6	CMP #01	;file-vége jelzés esetén			;BAM-ot a lemezre
79B8	BEO 79E0	;kilépés a programból	7A5D	LDA #00	;hibakapcsoló törlése
79BA	STA 06FF	;hibakapcsoló bekapcsolása (8.megj.)	7A5F	STA 06FF	; (8.megj.)
79BD	JSR 0680	;hibakorrekció ("tik-tik-tik..." hang)	7A62	LDA #10	;floppy-I/O (sávváltás)
79C0	CMP #02	;2-nél kisebb visszajelzés	7A64	STA 1C07	;begyorsítása
79C2	BCC 79B2	;nincs hiba esetén értelmezés	7A67	RTS	
79C4	DEC 8D	;hibaszámláló csökkentése	7A68	BRK	
79C6	BEO 79CF	;2. hiba után hibajelzés	7A69	BRK	
79C8	LDA #C0	;fejléptetése (a "klrr" hang)	7A6A	BRK	
79CA	JSR D58C		7A6B	BRK	
79CD	BNE 79A5	;vissza a fejpozicionáléhoz	7A6C	BRK	
79CF	LDX #00	;soros busz	7A6D	BRK	
79D1	STX 1800	;visszaállítás	7A6E	BRK	
79D4	LDX #10	;floppy-I/O sebessége	7A6F	BRK	
79D6	STX 1C07	;hibás befejezés után	7A70	LDA 02	;turbót tartalmazó puffer parancsregisz-
79D9	INC 1C	;lemezcsere-kapcsoló be (7.megj.)	7A72	PHA	;terének elmentése (13.megj.)
79DB	LDX #02	;2. pufferben a hiba	7A73	LDA #01	;hibátlan végrehajtás kódjának
79DD	JMP E60A	;hibaüzenet összeállítása	7A75	STA 02	;beírása a parancsregiszterbe
79E0	LDA #00	;soros busz	7A77	STA 1C	;lemezcsere-kapcsoló be (7.megj.)
79E2	STA 1800	;visszaállítás	7A79	JSR F11E	;szabad blokk keresése a BAM-ben
79E5	LDA #10	;floppy-I/O sebessége	7A7C	PLA	;parancsregiszter eredeti tartalmának
79E7	STA 1C07	;sikeres befejezés után	7A7D	STA 02	;visszaállítás
79EA	INC 1C	;lemezcsere-kapcsoló be	7A7F	RTS	
79EC	JMP DB23	;file bejegyzése, megvált.			
		;BAM visszaírása			
79EF	BRK				
79F0	.BYTE 00,02,00,08,01,03,04,0C				
79F8	.BYTE 00,20,00,80,10,30,40,C0				
		;konvertáló táblázat (11.megj.)			
7A00	LDX #00	;byte-beolvasó rutin	7A80	LDA BA	;egységszám
7A02	LDA #04	;{a C64-tól}	7A82	CMP #08	;ha 8-nál kisebb, régi
7A04	BIT 1800		7A84	BCS 7A89	;ROM-beli SAVE-re ugrás
7A07	BNE 7A3C	;2. megj.	7A86	JMP F5ED	;belépés a ROM SAVE rutinjába
7A09	BPL 7A04	;szinkronizáció	7A89	LDA B7	;0 hosszúságú file-név esetén
7A03	LDA #18		7A8B	BEQ 7A86	;majd a ROM jelez hibát
7A0D	STA 1800	;szinkronizáció	7A8D	LDA BA	;egységszám
7A10	BIT 1800		7A8F	JSR FFBA	;LISTEN küldése
7A13	BMI 7A10	;szinkronizáció	7A92	LDA #6F	;másodlagos cím (15: parancscsatorna)
7A15	STX 1800	;szinkronizáció	7A94	JSR FF93	;LISTEN másodl. cím küldése
7A18	NOP	;késleltetés	7A97	JSR F68F	; "SAVING" file-név" kiírása
7A19	LDX 1800	;0-1. bitek beolvasása	7A9A	LDA #49	; "I" parancs kiküldése
7A1C	LDA 05F0,X	;konvertálása (11.megj.)	7A9C	JSR FFA8	; (hogy a BAM betöltődjön)
7A1F	NOP	;késleltetés	7A9F	JSR FFAE	;UNLISTEN küldése
7A20	LDX 1800	;2-3. bitek beolvasása	7AA2	LDA #61	;másodl. címnek 1 beírása
7A23	ORA 05F2,X	;konvertálás	7AA4	STA B9	; (SAVE-csatorna)
7A26	NOP	;késleltetés	7AA6	JSR 7C30	;file megnyitása (14.megj.)
			7AA9	LDA 90	;hibakapcsoló (ha a 7. bit
			7AAB	BPL 7AB0	;0, akkor az egység válaszolt)
			7AAD	JMP F707	;különben "DEVICE NOT PRESENT..."

SAVE-előkészítés (\$7A80-\$7B3F)

7AB0 LDA BA	;egységszám	7B63 BNE 7B6B	;kiküldés folytatása
7AB2 JSR FFB1	;listen kiküldése	7B65 LDA AD	;aktuális byte címe (HI byte)
7AB5 LDA B9	;másodl cím (1;SAVE-csatorna)	7B67 CMP AF	;ha azonos a végcím HI bytejával,
7AB7 JSR FF93	;LISTEN- másodl cím küldése	7B69 BEO 7BBD	;kilépés
7ABA LDA #0D	;byte	7B6B LDX #27	;memória-alapállapot (1B.megj.)
7ABC JSR FFAB	;kétszeri	7B6D LDY #00	;teljes RAM-memória beállítása
7ABF JSR FFAB	;kiküldése (15.megj.)	7B6F STY 01	; (hogyan ne a ROM-ot mentsük)
7AC2 LDA 90	;hibakapcsoló (ha 0, minden	7B71 LDA (AC),Y	;byte beolvasása a RAM-ból
7AC4 BEO 7AC9	;rendben, file megnyitva	7B73 STX 01	;memória visszaállítása
7AC6 JMP F63F	;különben file lezárása, kilépés	7B75 JSR 03B0	;byte kiküldése a file-ba
7AC9 JSR FFE1	;STOP-bill, lekérdezése	7B78 BCS 7B8D	;hiba esetén kilépés
7ACC BNE 7AD4	;ha nincs lenyomva (Z=0), ugrás	7B7A INC AC	;köv. byte címe LO byte növelése
7ACE JSR FFAE	;UNLISTEN küldése	7B7C BNE 7BB0	;ha nincs túlsordulás- ugrás
7AD1 JMP D633	;file lezárása, "BREAK ERROR"	7B7E INC AD	;köv. byte címe HI byte növelése
7AD4 LDY #00	;turbo 1. blokkjának kilrása	7B80 DEC A5	;ha nincs meg a 252/254
7AD6 LDA #57	; "M-W" parancs	7B82 BNE 7B5F	;byte, köv. byte küldése
7AD8 LDX #05	;írás a \$0500-\$05FF tartományba	7B84 CLI	;megszakítások engedélyezése
7ADA JSR 7C00	;parancs kiküldése	7BB5 JSR FFE1	;STOP-bill, lekérdezése
7ADD STA A4	;egyszerre 32 db byte mehet (16.megj.)	7BBB BNE 7B5A	;ha nincs lenyomva (Z=0), köv. blokk
7ADF LDA 7900,Y	;turbo 1. blokkjából 1 byte	7BBA LDX #00	; "BREAK ERROR" sorszáma
7AE2 JSR FFAB	;küldése a drive-ra	7BBC .BYTE 2C	;BIT utasítás
7AE5 INY	;köv. byte	7BBD LDX #B0	;sikeres befejezés sorszáma
7AE6 DEC A4	;ha nincs meg a 32 byte,	7BBF LDA #97	;soros busz visszaállítása
7AEB BNE 7ADF	;köv. byt küldése	7B91 STA DD00	; (file-vége jelzés)
7AEA JSR FFAE	;UNLISTEN küldése	7B94 LDA #3F	; \$DD00 (soros busz) adatirány.
7AED TYA	;ha nincs meg a blokk,	7B96 STA DD02	;regiszter visszalrása (17. megj.)
7AEE BNE 7AD6	;köv. 32 byte küldése	7B99 LDY #00	;ciklust 256-szor végrehajtani
7AF0 LDY #00	;turbo 2. félblokkjának kiküldése	7B9B JSR EEB3	;késleltetés
7AF2 LDA #57	; "M-W" parancs	7B9E JSR EEB3	;késleltetés
7AF4 LDX #06	;írás a \$0600-\$06FF tartományba	7BA1 DEY	;ha még nincs meg a 256
7AF6 JSR 7C00	;parancs kiküldése	7BA2 BNE 7B9B	;ciklus, vissza
7AF9 STA A4	;egyszerre 32 db byte mehet	7BA4 CLI	;megszakítások engedélyezése
7AFB LDA 7A00,Y	;turbo 2. félblokkjából 1 byte	7BA5 TXA	;hibaszám
7AFE JSR FFAB	;küldése a drive-ra	7BA6 BMI 7BAA	;ha nincs hiba, ugrás
7B01 INY	;következő byte	7BA8 SEC	;hiba jelzése, hibaszám
7B02 DEC A4	;ha nincs meg a 32 byte,	7BA9 RTS	;az akkuban (AC)
7B04 BNE 7AFB	;köv. byte küldése	7BAA LDA #00	;biztonság kedvéért hibakód=0
7B06 JSR FFAE	;UNLISTEN küldése	7BAC CLC	;nincs hiba kapcsoló
7B09 TYA	;ha nincs meg a félblokk,	7BAD RTS	;visszatérés
7B0A BPL 7AF2	;köv. 32 byte küldése	7BAE BRK	
7B0C LDA #45	; "M-E" parancs	7BAF BRK	
7B0E LDX #05	;turbo indítása	7BB0 STA A4	;1 byte elmentése file-ba
7B10 LDY #B0	; \$0580-nál	7BB2 LDX #0F	
7B12 JSR 7C00	;parancs kiküldése	7BB4 STX DD00	;szinkronizáció
7B15 JSR FFAE	;UNLISTEN küldése	7BB7 BIT DD00	
7B1B LDY #40	;turbo gépben futó	7BBA BPL 7BB7	;szinkronizáció
7B1A LDA 7B00,Y	;részének másolása	7BBC BVS 7BFC	;hiba esetén kilépés
7B1D STA 0300,Y	;a \$0340-\$03FF	7BBE ASL	;adatbyte eltolása
7B20 INY	;tartományba (figyeld az Y értékét)	7BBF ASL	;2 bittel balra
7B21 BNE 7B1A		7BC0 TAX	;elmentés
7B23 JMP 0340	;turbo indítása	7BC1 LDA D012	;várakozás a
7B26-7B3F-ig BRK	;helykitöltés	7BC4 CMP #31	;megfelelő

SAVE gépben futó része (\$7B40-\$7BFF)

7B40 JSR FBFE	;programkezdő betöltése	7BCE TXA	;byte vissza az akkuba
7B43 LDA #38	; \$DD00 (soros busz) adat-	7BCF LDX #07	
7B45 STA DD02	;írány reg. átírása (17. megj.)	7BD1 STX DD00	;szinkronizáció
7B48 SEI	;megszakítások letiltása	7BD4 ASL	;byte eltolása
7B49 LDA AC	;programkezdő LO byte	7BD5 ASL	;újabb 2 bittel (alsó 4 bit)
7B4B JSR 03B0	;kiküldése a file-ba	7BD6 AND #F0	;maszkolás (az alsó 4 bit 0 legyen)
7B4E BCS 7B8D	;hiba esetén kilépés	7BDB STA DD00	;0-1, bit kilrása
7B50 LDA AD	;programkezdő HI byte	7BDB LSR	;visszatolás
7B52 JSR 03B0	;kiküldése a file-ba	7BDC LSR	;2 bittel
7B55 BCS 7BBD	;hiba esetén kilépés	7BDD AND #F0	;maszkolás
7B57 LDA #FC	;első blokkban 2+252 byte	7BDF STA DD00	;2-3, bit kilrása
	; (a 2 a betöltési cím)	7BE2 LDA 00A4	;adatbyte felső 4 bit (4. megj.)
7B59 .BYTE 2C	;BIT utasítás	7BE5 AND #F0	;maszkolás
7B5A LDA #FE	;a többi blokkban 254 byte	7B17 STA DD00	;4-5, bit kiküldése
7B5C STA A5	;beírás a számlálóba	7BEA LSR	;visszatolás
7B5E SEI	;megszakítások letiltása	7BEB LSR	;2 bittel
7B5F LDA AC	;aktuális byte címe (LO byte)	7BEC AND #F0	;maszkolás
7B61 CMP AE	;ha nem azonos a végcím LO bytejával,		

7BEE	STA DD00	:6-7. bitek kiküldése
7BF1	NOP	:késleltetés
7BF2	NOP	: (szinkronizáció
7BF3	NOP	: miatt)
7BF4	STX DD00	: soros busz visszaállítása
7BF7	CLC	: nincs hiba, a drive fogad
7BF8	RTS	: visszatérés
7BF9	BRK	
7BFA	BRK	
7BFB	BRK	: helykitöltés
7BFC	LDA #00	: biztonság kedvéért
7BFE	SEC	: hiba volt, a drive nem fogad
7BFF	RTS	

Közös rutinok (\$7C00-\$7C3F)

7C00	PHA	: lemezparancs elmentése
7C01	LDA BA	: egységszám
7C03	JSR FFB1	: LISTEN küldése
7C06	LDA #6F	: másodl. cím (15: parancscsatorna)
7C08	JSR FF93	: LISTEN másodl. cím küldése
7C0B	LDA #4D	: "M"
7C0D	JSR FFA8	: kiküldése
7C10	LDA #2D	: " "
7C12	JSR FFA8	: kiküldése
7C15	PLA	: parancs ("W" vagy "E")
7C16	JSR FFA8	: kiküldése
7C19	TYA	: cím LO byte
7C1A	JSR FFA8	: kiküldése
7C1D	TXA	: cím HI byte
7C1E	JSR FFA8	: kiküldése
7C21	LDA #20	: egyszerre 32 db byte mehet (16. megj.)
7C23	JMP FFA8	: kiküldés és visszatérés
7C26-7C2F	BRK	: helykitöltés
7C30	JSR F3D5	: file megnyitása (14. megj.)
7C31	RTS	
7C32-7C3F	BRK	

LOAD/VERIFY gépben futó része (\$7C40-\$7CFF)

7C40	LDA #FC	: első blokkban 2 + 252 byte,
7C42	.BYTE 2C	: BIT utasítás
7C43	LDA #FE	: a többi blokkban 254 byte van
7C45	STA A5	: beírás a számlálóba
7C47	SEI	: megszakítások letiltása
7C48	JSR 03C0	: sávszám (blokk 0. byte-ja)
7C4B	BCS 7C8B	: hiba esetén kilépés
7C4D	STA A4	: elmentés
7C4F	JSR 03C0	: szektorszám (blokk 1. byte-ja)
7C52	BCS 7C8B	: ha hiba, kilépés
7C54	CLC	: átviteli jelző törlése
7C55	ADC A5	: 254 v. 252 byte-ot kell beolvasni
7C57	LDY A4	: ha nem az utolsó blokk,
7C59	BNE 7C5D	: nem írjuk át a számlálót
7C5B	STA A5	: számláló átírása
7C5D	JMP 03A0	: kezdőcím beolvasása
7C60	LDX #27	: memória-alapállapot (18. megj.)
7C62	JSR 03C0	: adatbyte beolvasása
7C65	BCS 7C8B	: hiba esetén kilépés
7C67	LDY #00	: teljes RAM-memória
7C69	STY 01	: beállítás
7C6B	STA (AE).Y	: byte beírása/hasonlítása (22. megj.)
7C6D	STX 01	: memória visszaállítása
7C6F	BNE 7C8B	: 22. megj.
7C71	INC AE	: köv. byte címe LO byte
7C73	BNE 7C77	: nincs túlcsoordulás-ugrás
7C75	INC AF	: köv. byte címe HI byte
7C77	DEC A5	: ha nincs meg a 252/254 byte,
7C79	BNE 7C62	: köv. byte beolvasása
7C7B	CLI	: megszakítások engedélyezése
7C7C	JSR FFE1	: STOP-bili, lekérdezése
7C7F	BEO 7C88	: ha lenyomva (Z=0), kilépés
7C81	LDA A4	: ha nem utolsó blokk (sávszám

7C83	BNE 7C43	: nem 0), köv. blokk beolv.
7C85	LDX #80	: sikeres befejezés sorszáma
7C87	.BYTE 2C	: BIT utasítás: köv. utasítás elrejtése
7C88	LDX #00	: "BREAK ERROR" sorszáma
7C8A	.BYTE 2C	: elrejtés
7C8B	LDX #1D	: "LOAD ERROR"/"VERIFY ERROR"
		: sorszáma
7C8D	LDA #97	: soros busz visszaállítása
7C8F	STA DD00	: (file-vége jelzés)
7C92	JSR EEB3	: késleltetés
7C95	CLI	: megszakítások engedélyezése
7C96	TXA	: hibasorszám
7C97	BMI 7C9B	: ha nincs hiba, ugrás
7C99	SEC	: hiba jelzése, hibasorszám
7C9A	RTS	: az akkuban (AC)
7C9B	LDA #00	: biztonság kedvéért
7C9D	JMP F5A9	: nincs hiba, végcím visszaadása
7CA0	JSR 03C0	: kezdőcím LO byte olvasása
7CA3	BCS 7C8B	: ha hiba, kilépés
7CA5	STA AE	: LO byte beírása
7CA7	JSR 03C0	: kezdőcím HI byte beolvasása
7CAA	BCS 7C8B	: hiba esetén kilépés
7CAC	LDY AF	: másodl. cím visszaolv.
7CAE	BNE 7CB6	: ha nem 0, HI byte beírása
7CB0	LDA C3	: ha 0, e felhasználó által
7CB2	STA AE	: megadott címre töltünk
7CB4	LDA C4	: (pl. BASIC terület elejére)
7CB6	STA AF	
7CB8	LDA #2C	: BIT utasítás kódja
7CBA	STA 035D	: beírása (21. megj.)
7CBD	JMP 0360	: visszatérés
7CC0	LDA #0F	
7CC2	STA DD00	: szinkronizáció
7CC5	BIT DD00	
7CC8	BPL 7CC5	: szinkronizáció
7CCA	BVS 7CFC	: hiba esetén kilépés
7CCC	LDA D012	: várakozás a
7CCF	CMP #31	: megfelelő
7CD1	BCC 7CD9	: rásztersorra
7CD3	AND #06	: (19. megj.)
7CD5	CMP #02	
7CD7	BEO 7BC1	
7CD9	LDA #07	
7CDB	STA DD00	: szinkronizálás
7CDE	NOP	: késleltetés
7CDF	NOP	: (7 db NOP)
7CE0	NOP	
7CE1	NOP	
7CE2	NOP	
7CE3	NOP	
7CE4	NOP	
7CE5	LDA DD00	: 0-1. bit beolvasása
7CE8	LSR	: byte visszetoítása
7CE9	LSR	: 2 bittel
7CEA	EOR DD00	: 2-3. bit beolvasása
7CED	LSR	: byte visszetoítása
7CEE	LSR	: 2 bittel
7CEF	EOR DD00	: 4-5. bit beolvasása
7CF2	LSR	: byte jobbra tolása
7CF2	LSR	: 2 bittel
7CF4	EOR DD00	: 6-7. bit beolvasása
7CF7	EOR #F9	: visszakódolás (23. megj.)
7CF9	CLC	: a byte-ot a drive küldte!
7CFA	RTS	: visszatérés
7CFB	BRK	: helykitöltés
7CFC	LDA #00	: biztonság kedvéért
7CFE	SEC	: a drive nem küld adatot!
7CFF	RTS	: visszatérés

Inicializálás (SYS 32000) (\$7D00-\$7D1F)

7D00	LDA 9D	: üzemmód kapcsoló (ha 7. bit 0,
7D02	BPL 7D08	: program mód, nincs szövegelés)

7D04 LDA #20 :\$7D20-nál kezdődő
7D06 LDY #7D :bejelentkezés
7D08 JSR AB1E :kírlása
7D0B LDX #40 :LOAD/VERIFY turbo
7D0D LDY #7D :Indítása \$7D40-nél
7D0F STX 0330 :LOAD/VERIFY
7D12 STY 0331 :vektorának átirása
7D15 LDX #80 :SAVE turbo
7D17 LDY #7A :\$7A80-nál indul
7D19 STX 0332 :SAVE vektor
7D1C STY 0333 :átlrása
7D1F RTS :visszatérés
7D20 .BYTE 0D,2A,2A,2A,20,20,53,54 :*** ST
7D28 .BYTE 41,52,20,54,55,52,42,4F :AR TURBO
7D30 .BYTE 20,20,2A,2A,2A,0D,00,00 :***
7D38 .BYTE 00,00,00,00,00,00,00,00

LOAD előkészítés (\$7D40-\$7DFF)

D40 STA 93 :LOAD/VERIFY kapcsoló
(0:load, más:verify)
7D42 LDA BA :egységszám
7D44 CMP #08 :ha 8-nál kisebb, régi
7D46 BCS 7D4B :ROM-beli LOAD/VERIFY-re ugrás
7D48 JMP F4A7 :belépés a ROM LOAD/VERIFY rutinjába
7D4B LDA B7 :0 hosszúságú file-név
7D4D BEO 7D48 :esetén majd a ROM jelez hibát
7D4F LDY #00 :file-név 0. byte-jának
7D51 LDA (BB),Y :beolvasása (ha \$-jel, az a directory
7D53 CMP #24 :nem turbózható)
7D55 BEO 7D48 :directory lőthés a ROM rutinnal
7D57 JSR F5AF :"SEARCHING FOR file-név" kírlása
7D5A LDA B9 :másodl. cím elmentése
7D5C STA AF
7D5E LDA #60 :másodl. címnek 0 belrása
7D60 STA B9 : (LOAD-csatorna)
7D62 JSR 7C30 :file-megnyitása (14. megj.)
7D65 LDA 90 :hibakapcsoló (ha a 7. bit 0, akkor
7D67 BPL 7D6C :az egység választott
7D69 JMP F707 :különben "DEVICE NOT PRESENT..."
7D6C LDA BA :egységszám
7D6E JSR FFB4 :TALK küldése
7D71 LDA B9 :másodl. cím (0: LOAD-csatorna)
7D73 JSR FFB6 :TALK: másodl. cím küldése
7D76 JSR FFA5 :byte beolvasása, hibakapcs. beáll.
7D79 LDA 90 :hibakapcsoló (ha 0, minden
7D7B BEO 7D80 :rendben, file megnyitva)
7D7D JMP F704 :különben "FILE NOT FOUND..."
7D80 JSR FD52 :"LOADING" kírlása
7D83 JSR FFE1 :STOP-bill. lekérdezése
7D86 BNE 7D8E :ha nincs lenyomva- ugrás
7D88 JSR FFAB :UNTALK küldése
7D8B JMP F633 :file lezárása, "BREAK ERROR"
7D8E LDY #00 :turbo drive-részének kírlása
7D90 LDA #57 :"M-W" parancs
7D92 LDX #07 :Írás a \$0700-07FF tartományba
7D94 JSR 7C00 :parancs küldése
7D97 STA A4 :egyszerre 32 db byte mehet (16. megj.)
7D99 LDA 7800,Y :turbo blokkjából 1 byte
7D9C JSR FFA8 :kiküldése a drive-ra
7D9F INY :köv. byte
7DA0 DEC A4 :ha nincs meg a 32 byte,
7DA2 BNE 7D99 :köv. byte küldése
7DA4 JSR FFAE :UNLISTEN küldése
7DA7 TYA :ha nincs meg a blokk,
7DA8 BNE 7D90 :köv. 32 byte küldése
7DAA LDA #45 :"M-E" parancs
7DAC LDX #07 :turbo Indítása
7DAE LDY #80 :\$0780-nál
7DB0 JSR 7C00 :parancs küldése
7DB3 JSR FFAE :UNLISTEN kiküldése
7DB6 LDY #40 :turbo gépben futó
7DB8 LDA 7C00,Y :részének másolása

7DBB STA 0300,Y :a \$0340-03FF
7DBE INY :tanományba
7DBF BNE 7DB8
7DC1 LDA 93 :ha LOAD (kapcsoló=0), ugrás
7DC3 BEO 7DCF :VERIFY-hez szükséges változtatások
7DC5 LDA #D1 :CMP utasítás
7DC7 STA 036B :belrása (22. megj.)
7DCA LDA #1C :"VERIFY ERROR" sorszám
7DCC STA 038C :belrása (22. megj.)
7DCF JMP 0340 :turbo indítása

Hu! Ha túl vagyunk eme megrázkódtatáson, plhenésképpen megnézhetjük a magyarázatokat a program bonyolultabb, trükkösebb részeihez. Bár ez csak Nektek plhenő, hiszen nekem kell szenvednem.

1. Az egész blokkot kiküldi a drive a gépnek és a gép számoltarja a szektorszámot (ha a sávszám 0, a szektor-szám adja meg az utolsó értékes byte sorszámát, vagyis a 'szektorszám +1-edik' byte már nem kell; ez az a +1 növelés a blokk kiküldése előtt.)
2. A drive számára lényegtelen, hogy a gép mit csinál az adatokkal; ha leállt a gép (STOP, STOP-RESTORE, RESET, kikapcs, stb.) az idáig 0 szinten tartott CLK-vonal 1-re vált; ekkor a drive-turbo leáll (file-vége jelzést küld a főprogramnak).
3. A DATA OUT és a CLK OUT vonalakon küldi a drive az adatokat a gépnek, de ez a drive-ban a \$1800-as cím 1. és 3. bitjének felel meg. (Nem egymás mellett vannak) Ezért kell a konvertáló-táblázat. Vannak turbók, amelyeknél a gépben történik a konvertálás (pl. *Verisoft's boot*, *Duplicator*), de ehhez sokkal nagyobb táblázat kell.
4. Figyeljünk, hogy nem 0-ás lapos címzés, hanem abszolút. Előbbi esetén a szinkronizáció elcsúszna. (A régi turbó 2 bitenként szinkronizált, ez byte-onként)
5. A 2-es alapelőknél ezt halljuk: tik-tik-tik-tik-krrrrr-tik-tik-tik-tik, hibaüzenet (ha van), ha 3-at írunk be mindkét helyre, hibánál ezt halljuk: tik*4-krrrrr-tik*4-krrrrr-tik*4-hibaüzenet; stb.
6. Régi trükk: a BIT utasítás csak a kapcsolókat módosítja, el tudunk vele rejteni 1 vagy 2 byte-os utasításokat. Ha \$7874-tól listázzuk a programot, BIT 01A9, ha 7875-től, LDA #01 jó, mi? (Megjegyezném, hogy a .byte-okat a monitor programok nem fogják elfogadni. Ezeket úgy lehet beírni, hogy M cím [Enter] /pardon: [RETURN]/, majd az első 2 jegyű szám helyére írjuk be a kívánt értéket (pl. BIT utasításnak 2C-1) — DoT)
7. Ha új lemezművelet kérünk, és a \$1C kapcsoló 0, akkor minden OK; ha viszont nem, a drive lezárja az összes csatornát, majd a lemezműveletekhez szükségeseket újra megnyitja. Miért kell ez? Például mert a LOAD-turbo a BAM-pufferben (\$0700-07FF) fut, és ha nem töltjük rá a következő lemez BAM-jét, furán fog kinézni a directory, hát még a lemez ha írunk rá.
8. Ha írás közben hiba lépett fel, nehogy a következő blokkot olvassuk, azután próbálkozzunk újra a lemezre írni; a blokk géptől beolvasását át kell ugrani!
9. Na ez a nagy trükk a SAVE turbóban. Mindig a következő byte-ot olvassuk (De jó! — CoVboy). A gép az utolsó byte kiküldése után file-végét jelez (itt a gépet szintén nem érdekli, hogy a drive mit csinál az adatokkal, a drive pedig ha a 0 szinten tartott CLK-vonal visszalép az eredeti 1-es állapotra — gép leáll valami miatt —, ezt a file végének veszi úgyiszmén), ekkor a byte-olvasó rutin 0 byte-tal és a C bit 1-re állításával (C=0 és adatbyte helyett) tér meg (kém. vissza). Ekkor a drive beállítja az értékes byte-ok számát, és ezt már nem írja át a blokk végéig! A kmaradó byte-ot elmenti a következő blokkig.
10. A SAVE-turbo bonyolultabb a LOAD-nál, ezért nem szabad átírni az adatpuffer címét (különben szabad blokk keresése és file-lezárás közben meghülyül a drive!), viszont az esetleges lejjöpcionálás után nem az adatpufferba, hanem a turbóra kell lépnie az IRO-nak. Ezért kell beállíta-

ni mind az adalufferhez, mind a turbót tartalmazó pufferhez tartozó sávszámot (itt megemlíteném a működést: parancsregiszterek minden pufferhez külön vannak: 00-04 című byte-ok a memóriában — a drive memóriájáról van szó —. Ha a byte 7. bitje 1, ezt utasításnak, különben visszajelzésnek veszi a rendszer. Az egyik utasítás a SE0: ekkor a pufferhez tartozó sávra pozícionálja a drive a fejet, majd a puffer elejére adja az irányítást, ezért indulnak itt a turbók lényegi részét — DoT).

11. Hasonlóan a LOAD-turbóhoz, a drive a DATA IN és CLK IN vonalakon fogadja az adatokat, ez viszont a \$1800-as címen a 0., ill. a 2. bit (megint nincsenek egymás mellett).
12. Ha az utolsó blokkot az értékes byte-ok nem töltik ki teljesen, a maradékot adott byte-okkal tölthetjük fel (pusztán esztétikai szempont).
13. Ha a szabad blokk keresése közben kiderül, hogy ilyen már nincs, a szabad blokkot kereső rutin automatikusan leáll a DISK FULL hibajelzéssel, és várja normális üzemmódban a parancsokat a géptől. Most képzeljük el, hogy (ha nem írjuk volna át a parancsregisztert) a turbo tovább futna I/O-ban, miközben a turbo főprogramja már leállt.
14. Miért nem közvetlenül JSR \$F3D5? Ha az ezen a címen kezdődő rutin észleli, hogy a drive nem válaszol (OEVICE NOT PRESENT), az őt hívó rutin visszatérést címet kiveszi a veremből (PLA: PLA), és az előző rutinra tér vissza (amelyik azt hívta amelyik az \$F3D5-öt hívta). A dupla szubrutinhívás arra jó, hogy kézbentartsuk az ügyet, pl. OEVICE NOT PRESENT helyett valami mást írunk (mondjuk: *"Figyusz apukám, nem haragszom ám meg, ha bekapcsolod a drive-ot!"*).
15. Miért kétszer küldjük ki? Mert a byte-kiíró rutin egy egy-byte-os puffert használ, és mindig az előző byte-ot küldi el; az utolsó az UNLISTEN kiküldése előtt íródna ki, azonban nem hívjuk meg az UNLISTEN-t; tehát az első kiírásakor a byte a pufferbe kerül, a másodiknál az első byte kiíródik, és a hibakapcsoló beállítódik, a második byte a pufferbe kerül.
16. Az amúgy is iszonyatosan kevés RAM-ba (a drive RAM-járól van szó, bár ha úgy vesszük, a C64-ben is elég kevés a hely) nem férne bele egy 260 byte-os input-puffer, csak egy 40 byte-os, ebbe a parancson kívül 32 adatbyte befér (azért pont 32, mert osztója 256-nak és 128-nak).
17. A \$DD00 címen nem csak a soros busz, hanem a VIC szelet sorszáma is megtalálható; ha ezt felülírjuk, csíkok szaladgálnának a képernyőn (esztétikai hiba); ezt megszüntetendő írjuk az adatirány-regisztert, hogy a VIC szeletet ne írassuk felül (próbáljuk ki az eredeti \$3F értékkel).
18. A ROM LOAD/VERIFY/SAVE-rutinjal nem képesek a \$D000-\$DFFF tartományban lévő ROM alá tölteni, ez a turbo képes! Azért nem \$37-et, hanem \$27-et írunk a memóriállapot-regiszterbe (01-es cím), hogy az esetleg csatlakoztatott magnó motorja ne ki/be kapcsolódjon (a \$00 érték bekapcsolja, a \$37 kikapcsolja), és esetleg lónkremenjen.
19. A képernyő az 50. sornál kezdődik (főlötte \$31 sorig tart a keret), és a karakterek 0. sorában (ha nem kapcsoljuk ki a képernyőt) a VIC sokat elvesz a processzor idejéből, itt a szinkronizálás főbőrulna (a régi turbo kikapcsolja a képernyőt; ha itt is kikapcsoljuk, ezt a programrészt törölhetjük). Itt említi meg, hogy a sprite-ok ábrázolásakor a VIC ismét elvesz a processzor idejéből, még akkor is, ha a sprite a keret mögött van, és nem látszik; ettől még a ROM LOAD/VERIFY/SAVE is leakad, ezért bármilyen lemezművelet — például eme turbo futtatása — előtt ki kell kapcsolni a sprite-okat (Én nem tapasztaltam, hogy a ROM I/O rutinok említett lefagytak volna, bár már elég poros a gépem -DoT).
20. Ez is egy jó kis trükk. Ha a file első blokkját olvassuk, és ez nem az utolsó (a file több, mint 1 blokk hosszú), akkor a külön olvasott kezdőcím mellett 252 db byte-ot kell ol-

vasnunk (\$7C40-nél). Ha a file első blokkját olvassuk, és ez egyben az utolsó is (a file 1 blokkos), az első 4 db byte sorrendben: 0 byte, legutolsó értékes byte sorszáma, kezdőcím LO byte, kezdőcím HI byte. Tehát a legutolsó értékes byte sorszámból 4-et kell kivonnunk, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát (\$7C54-nél hozzáadjuk, \$7C57-nél kiderül, hogy ez az utolsó blokk- sávszám 0, 7C5B-nél újra beállítjuk a számlálót). Ha a file közbenső (nem első, de nem is utolsó) blokkját olvassuk, 254 db értékes byte-ot kell olvasnunk (\$7C43-nál). Ha a file nem első, de utolsó blokkját olvassuk, csak 2-t kell kivonnunk (vagy 254-et hozzáadnunk) az utolsó értékes byte sorszámahoz, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát.

21. Az első blokk olvasásakor ez JMP \$03A0, azonban a kezdőcím beolvasása után ez BIT \$03A0-ra módosul (\$7C8B-nál), így többször nem ugrunk a kezdőcím beolvasására.
22. Ez is egy jó találat! Két byte átlásával a LOAD-turbo VERIFY-turbóvá válik. Ha LOAD-ot hajtunk végre, változatlanul másoljuk a turbót (\$7DB6-nál), így \$036B-nél STA (AE),Y és \$038C-nél \$1D áll (a LOAD ERROR hibakódja), a \$036F-nél látszólag felesleges utasítást átlopjuk, hiszen az LDY #00 „eredménye” 0 volt. Ha viszont VERIFY-t hajtunk végre, megváltoztatjuk (\$7DC5-nél) a turbót, így \$036B-nél CMP (AE),Y és \$038C-nél \$1C áll (a VERIFY ERROR hibakódja), a \$066F-nél álló (most már nem felesleges) utasítás ugrik, ha az olvasott byte nem egyezett a tárból lévővel. A \$038C-nél lévő byte a hibasorszám. Itt említi meg, hogy ha a VERIFY-nél lemezhiba lép fel, az ugyanúgy VERIFY ERROR, mint ha a byte-ok nem egyeznének. Sorry, nem volt elég hely...
23. Ha a drive 0 bitet küld ki bármely vonalon (DATA OUT, CLK OUT, ATN OUT), az a gép vonalain 1 bitnek jelenik meg, és fordítva; ezért kell(ene) \$FF-el visszakódolni (invertálni), de itt van a \$DD00 0-1. bitje (VIC szelet), és a 2. bitje (RS232 modem TXD-vonala), tehát nem \$FF-el kell visszakódolni. Íme egy táblázat, mit írunk az \$F9 helyére az alábbi esetekben:

0.bit (VIC Io)	1.bit (VIC hi)	2.bit (RS232 TXD)	visszakódoló byte (EOR #xx)
0	0	0	\$FF
1	0	0	\$FE
0	1	0	\$FD
1	1	0	\$FC
0	0	1	\$FA
1	0	1	\$FB
0	1	1	\$F8
1	1	1	\$F9

Ez utóbbi az alap

Ezt máshogy nem lehet megoldani, a soros busz adatirány-regiszterének (\$DD02) átlásával sem!

Ha ezt programba építjük be, és nem akarjuk, hogy állítsa a VIC szeletet (pl. a lőtés közbeni kép elromlana), a következő programmal megállapíthatjuk, mi kell a \$F9 helyére (sajnos másképp nem megy)

```

LDA DD00 ;soros busz címe
AND #07 ;VIC szelet és TXD leválasztása
LSR ;visszatolás 2 bittel
LSR
STA 02 ;elmentés
LDA DD00 ;soros busz cím
AND #07 ;VIC szelet és TXD leválasztása
EOR 02 ;dekódolás
EOR #FF ;invertálás
RTS ;visszatérés, akkuban a visszakódoló byte
Ja, és ezen kívül a $7CC1-en és $7CDA-n levővel is át kell
írni, pl.:
LDA DD00
AND #07
STA 7CDA
ORA #08
STA 7CC1
rutin futtatásával.
```

Szerencsére a SAVE-turbónál nincsen ezzel gond, mivel a soros buszra csak írunk, és a VIC-szeletet és a TXD-vonalat megvédtük az adatirányregiszter átírásával (Van valaki, aki ezeket éri? Nos én sem teljesen, bár képzelem, hogy mit akart a szerző itt elmagyarázni, de nem értem, ezek szerint ránk hagyná ezen probléma megoldását? Ez nem rejtvény, de akinek sikerül összehoznia a bombabiztos verziót, az elküldheti. Nos, azért sokat lehetett ebből tanulni azoknak, akik konyítanak valamiképp a C64-es assembly programozáshoz, s ha nem is ezt a turbót használják a programjukban (de meg van engedve — a szerző csak annyit kér, hogy a credits-eknél nevezzük meg a turbo készítő-jét), de talán kedvet kapnak a tókéletesítésre stb. Allg várom, hogy egy újabb 40 oldalas kézzelírt programlistát pótyoghassék. A szerzőnek üzenem, hogy eleinte japán-nak néztem a karaktereit, de a végére egészen megszoktam, szóval olvasható volt. Remélem nem lesz gépelési/nyomdahiba a listában - DoT)

A szerző: Kovács Balázs alias JOE/STA, Budapest XX. Orsolya u. 5. IV/12, 1204

A címét azért közöljük, mert felajánlotta, hogy aki formázott lemezt + felbélyegzett VB-t küld neki, annak ingyen felmásolja a STAR TURBO másfél-két év alatt kifejlesztett, és ezen cikk elkészítése óta finomított, tókéletesített, RUN-nal is indítható változatát (ráadásként még pár hasznos proggyt) Juji Balázs, nem tudod, mire vállalkoztál Adj hálát az Istennek, ha azóta elköszöztetek.

Most pedig az ígért kiegészítés:

A programot \$C800-tól kezdjük el begépelni (vigyázzunk az abszolút címekre, minden 7-t C-re írjunk (pl. 78D8-ból C8D8-at csináljunk, lehet, hogy ilyen nincs, ez csak egy példa volt). Miután begépettük, mentjük ki (Vigyázzunk, a Monitor programban állítsuk a RAM memóriát olvasó modba, nehogy az operációs rendszert mentjük ki!), majd írjuk be ezt a kis rutinocskákat:

Multi-grafikus képernyő hullámoztatása (C64)

A most következő rutin egy nagyon egyszerű, de igen látványos effektet idéz elő: a MULTI-grafikus képernyőt hullámoztatja vízszintes irányban. Az 1. és a 2. programrész tulajdonképpen egybetartozik. Használatakor be kell tölteni az ART STUDIO 2.3B-s képet (.8,1), majd először programból meghívjuk az 1., majd a 3. programrészt. Csodák-csodája, a képernyőt előntötte a víz!

Az egyes rutinok:

- 1.) Ebben a programrészben történik a megszakítás inicializálása és a megszakításban a kép hullámoztatása.
- 2.) Ezek a számok a megszakításhoz szükséges adatok. Monitorból így (a jobboldali 8 karakter kivételével), assemblerből BYTE bejegyzéssel kell begépelni.
- 3.) A programrész a STUDIO/51200 programmal egyezik meg. Feladata: a MULTI kép színeinek a beállítása.

• JOE

```

0000 SEI 78
0001 LDA #47F A9 7F
0003 STA $D00D 8D 0D DC
0006 LDA #81 A9 81
0008 STA $D01A 8D 1A D0
000B LDA #30 A9 30
000D STA $D012 8D 12 D0
0010 LDA #25 A9 25
0012 STA $D014 8D 14 D3
0015 LDA #100 A9 00
0017 STA $D015 8D 15 D3
001A LDA #1B A9 1B
001C STA $D011 8D 11 D0
001F CLI 58

```

```

Először lépünk ki BASIC-be;
NEW
1993 SYS 2080 ; STARTURBO
majd monitor;
0820 SEI
0821 LDX #09
0823 LDY #00
0825 STY F9
0827 STX FA
0829 LDX #C8
082B STY FB
082D STX FC
082F LDX #06
0831 LDY #00
0833 LDA (F9),Y
0835 STA (FB),Y
0837 INY
0838 BNE 0833
083A INC FA
083C INC FC
083E DEX
083F BNE 0831
0841 JSR CD00
0844 CLI
0845 RTS

```

Ha eddig megvoltánk, másoljuk át a turbót a 0900-tól kezdődő területre (pl. C C800 CDFF 0900, illetve más monitoroknál nem C, hanem W, vagy T) Ha eddig megvagyunk, mentjük ki a 0801-0EFF-ig terjedő területet, s íme van egy RUN-nal indítható turbónk.

Tehát simán BASIC-ból betöltjük, majd RUN-nal indítjuk (az íménti kis rutin helyére leszi a turbo-t a memóriában), s máris gyorsabban tölthetünk/menthetünk.

• DoT (JOE/STA munkája alapján)

```

0020 LDA #100 A9 00
0022 STA #02 85 02
0024 RTS 20
0025 INC $D019 EE 19 D0
0028 LDX #0F A2 0F
002A DEX CH
002B BNE $C02A D0 FD
002D LDX $C17E AE 7E C1
0030 TXA 0A
0031 CLC 18
0032 ALC #180 69 80
0034 STA $C17C 8D 7C C1
0037 LDA $C05B,X BD 5B C0
003A STA $D016 8D 16 D0
003D LDY $C0EB,X BC EB C0
0040 DEY 88
0041 BNE $C040 D0 FD
0043 INX E8
0044 CPX $C17C EC 7C C1
0047 BNE $C037 D0 EE
0049 INC $C17E EE 7E C1
004C LDA $C17E AD 7E C1
004F CMP #10 C9 10
0051 BNE $C058 D0 05
0053 LDA #00 A9 00
0055 STA $C17E 8D 7E C1
0058 JMP $E031 4C 31 EA

```


2. rutin:

```

C05E D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C063 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C06E D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C073 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C07E D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C083 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C08E D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C093 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C09E D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0A3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0AE D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0B3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0BE D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0C3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0CE D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0D3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0DE D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0E3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0EE 01 10 10 10 10 10 10

```

```

C0F3 01 10 10 10 10 10 10
C0FB 01 10 10 10 10 10 10
C103 01 10 10 10 10 10 10
C10B 01 10 10 10 10 10 10
C113 01 10 10 10 10 10 10
C11B 01 10 10 10 10 10 10
C123 01 10 10 10 10 10 10
C12B 01 10 10 10 10 10 10
C133 01 10 10 10 10 10 10
C13B 01 10 10 10 10 10 10
C143 01 10 10 10 10 10 10
C14B 01 10 10 10 10 10 10
C153 01 10 10 10 10 10 10
C15B 01 10 10 10 10 10 10
C163 01 10 10 10 10 10 10
C16B 01 10 10 10 10 10 10
C173 01 10 10 10 10 10 10
C17B 02 82 4C 20 44 00 00

```

3. rutin:

```

C800 LDA #0B      A9 0B
C802 STA $D011    8D 11 D0
C805 LDA #40      A9 40
C807 STA $5F      85 5F
C809 LDA #3F      A9 3F
C80B STA $60      85 60
C80D LDA #28      A9 28
C80F STA $5A      85 5A
C811 LDA #43      A9 43
C813 STA $5B      85 5B
C815 LDA #E8      A9 E8
C817 STA $58      85 58
C819 LDA #07      A9 07
C81B STA $59      85 59
C81D JSR $A3B8    20 B8 A3
C820 LDA #39      A9 39
C822 STA $5F      85 5F
C824 LDA #43      A9 43
C826 STA $60      85 60
C828 LDA #21      A9 21
C82A STA $5A      85 5A
C82C LDA #47      A9 47
C82E STA $5B      85 5B
C830 LDA #E9      A9 E9
C832 STA $58      85 58
C834 LDA #DB      A9 DB
C836 STA $59      85 59

```

```

C838 JSR $A3B8    20 B8 A3
C83B LDA #4328    AD 28 43
C83E STA $D020    8D 20 D0
C841 LDA #4329    AD 29 43
C844 STA $D021    8D 21 D0
C847 LDA #3B      A9 3B
C849 STA $D011    8D 11 D0
C84C LDA #18      A9 18
C84E STA $D018    8D 18 D0
C851 LDA $D016    AD 16 D0
C854 ORA #102     09 10
C856 STA $D016    8D 16 D0
C859 LDA $CB      A5 CB
C85B CMP #3C      C9 3C
C85D BNE $C859    D0 FA
C85F LDA $D016    AD 16 D0
C862 AND #EF      29 EF
C864 STA $D016    8D 16 D0
C867 LDA #15      A9 15
C869 STA $D018    8D 18 D0
C86C LDA #1B      A9 1B
C86E STA $D011    8D 11 D0
C871 LDA #B0      A9 B0
C873 STA $C6      85 C6
C875 LDA #93      A9 93
C877 JMP $FFD2    4C D2 FF

```

Demo-betét (háttérben elvonuló csillagok) (C64)

Ez egy igen látványos rutin. Sok demóban láthatunk már a háttérben elvonuló csillagokat. A program ezt oldja meg. A csillagokat SPRITE-okkal állítja elő, megszakításban fut, közben pedig használhatjuk a karakteres képernyőt is.

Az egyes rutinok:

- 1.) A programrész inicializálja a megszakítást, és itt történik a SPRITE-ok mozgatása. A \$7000-es rutin be-, a \$7004-es kikapcsolja a csillagokat.
- 2.) Ezek a megszakításhoz szükséges SPRITE és KOORDINATA adatok.

• JOE

1. rutin:

7000	JMP	\$7010	4C	10	70	700E	LDR	#32	A9	32	
7003	BRK		00			7009	STB	\$D012	8D	12	D0
7004	SEI		78			7003	CLI		58		
7005	LDY	#500	A0	00		7064	RTS		60		
7007	STY	\$D01A	8C	1A	D0	7065	LDR	\$D015	AD	15	D0
7008	STY	\$D015	3C	15	D0	7068	ORA	#301	03	01	
700D	INY		08			706A	STB	\$D015	8D	15	D0
700E	STY	\$D00E	8C	0E	DC	706D	LDX	#100	A2	00	
7011	LDR	#331	A9	31		706F	LDY	#334	A0	34	
7013	STB	\$0314	8D	14	03	7071	CPY	\$D012	CC	12	D0
7016	LDR	#3EH	A9	EH		7074	BNE	\$7071	D0	7B	
7018	STB	\$0315	8D	15	03	7076	STY	\$D001	8C	01	D0
701B	CLI		58			7079	LDR	\$70C7,X	BD	C7	70
701C	RTS		60			707C	STB	\$D000	8D	00	D0
701D	SEI		78			707F	LDR	\$D010	AD	10	D0
701E	LDR	#300	A9	00		7082	AND	#3FE	29	FE	
7020	LDY	#3F	A0	3F		7084	ORA	\$7187,X	1D	87	71
7022	STB	\$3FC0,Y	99	00	3F	7087	STB	\$D010	8D	10	D0
7025	STB	\$7187,Y	99	87	71	708A	LDR	\$7147,X	BD	47	71
7028	DEY		88			708D	STB	\$D027	8D	27	D0
7029	BFL	\$7022	10	F7		7090	LDR	\$70C7,X	BD	C7	70
702B	STY	\$07F8	8C	F8	07	7093	ADC	\$7107,X	7D	07	71
702E	INY		08			7096	STB	\$70C7,X	9D	C7	70
702F	STY	\$D020	8C	20	D0	7099	LDR	\$7187,X	BD	87	71
7032	STY	\$D021	8C	21	D0	709C	ADC	#300	69	00	
7035	STY	\$D00E	8C	0E	DC	709E	AND	#301	29	01	
7038	INY		08			70A0	STB	\$7187,X	9D	87	71
7039	STY	\$D01B	8C	1B	D0	70A3	INY		C8		
703C	STY	\$D01A	8C	1A	D0	70A4	INY		C8		
703F	LDY	#300	A0	00		70A5	INY		C8		
7041	LDR	#300	A9	00		70A6	INX		E8		
7043	STB	\$3FC0,Y	99	00	3F	70A7	CPY	#33F	E0	3F	
7046	TYA		98			70A9	DCC	\$7071	90	C6	
7047	CLC		18			70AB	LDR	\$D019	AD	19	D0
7048	ADC	#309	69	09		70AE	STB	\$D019	8D	19	D0
704B	TAY		A8			70B1	LDX	#37D	A2	7D	
704B	CPY	#33F	C0	3F		70B3	LDY	#369	A0	69	
704D	DCC	\$7041	90	F2		70B5	LDR	\$7003	AD	03	70
704F	LDR	#365	A9	65		70B8	BEQ	\$70BE	F0	04	
7051	STB	\$0314	8D	14	03	70BA	LDX	#3FD	A2	FD	
7054	LDR	#370	A9	70		70BC	LDY	#3E9	A0	E9	
7056	STB	\$0315	8D	15	03	70BE	STX	\$7093	8E	93	70
7059	LDR	#31D	A9	1B		70C1	STY	\$709C	8C	9C	70
705B	STB	\$D011	8D	11	D0	70C4	JMP	\$EA31	4C	31	EA

2. rutin:

70C7	28	3C	50	64	78	8C	A0	00	7127	01	03	05	02	04	06	07	02
70CF	14	3C	28	B4	64	78	00	14	712F	01	03	05	02	04	06	07	02
70D7	3C	28	B4	64	78	00	14	3C	7137	01	03	05	02	04	06	07	02
70DF	28	B4	64	78	00	14	3C	28	713F	01	03	05	02	04	06	07	02
70E7	B4	64	78	00	14	3C	28	B4	7147	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B
70EF	64	78	00	14	3C	28	B4	64	714F	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B
70F7	78	00	14	3C	28	B4	64	78	7157	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B
70FF	00	14	3C	28	B4	64	78	00	715F	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B
7107	01	03	05	02	04	06	07	02	7167	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B
710F	01	03	05	02	04	06	07	02	716F	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B
7117	01	03	05	02	04	06	07	02	7177	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B
711F	01	03	05	02	04	06	07	02	717F	0B	0C	0F	0E	0C	0F	01	0B

Karakteres képernyő rugóztatása (C64)

Láthattunk már a képernyőre rugózva beérkező képeket. A program hasonlót művel a karakteres képernyővel, azzal a különbséggel, hogy a sorok oda-vissza, tehát valóban RUGÓZNAK! Ez is megszakításban fut, a program figyeli, hogy hol jár a RASTER, és ennek megfelelően állítja a sorok helyét. A \$1123-as címnél lévő összehasonlítás (CMP) értéke a rugózandó sorok számát határozza meg, de 10-nél (\$0A) nagyobb nem lehet.

Az egyes rutinok:

- 1.) Feladata: a megszakítás inicializálása, RASTER figyelése és a sorok helyének változtatása.
- 2.) Itt találhatók a rugó megnyúlásának adatai, amelyeket a RASTER időzítésénél használ fel a program.

• JOE

1. rutin:

```
10E2 SEI 78
10E3 LDX #01 A2 01
10E5 STX $D01A 8E 1A D0
10E8 DEX CA
10E9 STX $D00E 8E 0E D0
10EC STX $0314 8E 14 03
10EF LDA #11 A9 11
10F1 STA $0315 8D 15 03
10F4 LDA #1B A9 1B
10F6 STA $D011 8D 11 D0
10F9 LDA #2D A9 2D
10FB STA $D012 8D 12 D0
10FE CLI 58
10FF RTS 60
```

2. rutin:

```
1200 01 01 01 01 01 01 01 01
1208 01 02 02 02 03 03 03 04
1210 04 05 05 06 06 07 08 08
1218 09 0A 0A 0B 0C 0D 0E 0F
```

```
1100 LDY #100 A2 00
1102 LDY $1215,X BC 15 12
1105 LDA $D012 AD 12 D0
1108 CMP $D012 CD 12 D0
110B BEQ $1108 F0 FB
110D AND #07 29 07
110F ORA #10 09 10
1111 STA $D011 8D 11 D0
1114 DEY 88
1115 BNE $1105 D0 EE
1117 LDA $D012 AD 12 D0
111A CLC 18
111B ADC #08 69 08
111D CMP $D012 CD 12 D0
1120 BNE $111D D0 FB
1122 INX E8
1123 CPX #0A E0 0A
1125 BNE $1102 D0 D8
1127 LDA #01 A9 01
1129 STA $D019 8D 19 D0
112C LDX #103 AE 03 11
112F CPX #38 E0 38
1131 BNE $1135 D0 02
1133 LDX #FF A2 FF
1135 INX E8
1136 STX $1103 8E 03 11
1139 JMP $EA31 4C 31 EA
```

```
1220 10 10 0F 0E 0D 0C 0B 0A
1228 0A 09 08 08 07 06 05 05
1230 05 04 04 03 03 03 02 02
1238 02 01 01 01 01 01 01 01
1240 01 01 00 00 00 00 00 00
```

ART STUDIO kép becsíkozása a grafikus képernyőre (C64)

Ez a program egy \$E000-tól elhelyezett ART STUDIO V2.3B-s képet havaz (illetve csíkoz) fel az \$A000-és grafikus képernyőre MULTI módban. Először a képet kell betölteni (\$E000!), ezután a \$C003-as, majd ezt követően a 2. és végül az 1. rutint kell ellindítani.

Az egyes rutinok:

- 1.) Ez a programrész végzi a kép fel-, illetve lehavazását. Első meghívásra fel-, másodikra lehavazza (EOR). A \$C003-as rutin 10-ri az \$A000-ás képernyőt, ezért érdemes először ezt meghívni.
- 2.) Ez a rutin hasonló feladatot lát el, mint az előző képalásztínező programrész, azzal a különbséggel, hogy nem kapcsolja be a képet, és a \$A000-ás kép alá színezi.
- 3.) A programrész szinte teljesen megegyezik a BLOKKLÉP-TETŐ ROM rutinnal (\$A3B8), a kép alászínezését segíti. A kímásolására azért volt szükség, mert a havazásnál a ROM-ot ki kellett, hogy kapcsoljuk.

• JOE

1. rutin:

```
0000 JMP $C006 4C 06 C0
0003 JMP $C060 4C 60 C0
0006 LDA #10F A9 0F
0008 STA $10018 8D 18 D0
000B LDA #3B A9 3B
```

```
000D STA $D011 8D 11 D0
0010 LDA #1D3 A9 D3
0012 STA $D016 8D 16 D0
0015 LDA #A0 A9 A0
0017 STA $C068 8D 68 C0
001A LDA #C5 A9 C5
001C STA $D000 8D 00 D0
001F JSR $C072 20 72 C0
0022 SEI 78
0023 LDA #30 A9 30
0025 STA $01 85 01
0027 LDX #00 A2 00
0029 LDY #20 A0 20
002B LDA $D000,X 8D 00 D0
002E AND $00A9 2D A9 C0
0031 EOR $A000,X 5D 00 A0
0034 STA $A000,X 9D 00 A0
0037 INX E8
0038 INX E8
0039 INX E8
003B INX E8
```

0038	BNE	\$C02B	D0	EE		C088	STA	\$C096	8D	B6	C0
003D	INC	\$C036	EE	36	C0	C08E	LDA	#1A0	A9	H0	
0040	INC	\$C02D	EE	2D	C0	C08D	STA	\$C038	8D	36	C0
0043	INC	\$C033	EE	33	C0	C090	STA	\$C033	8D	33	C0
0046	DEY		88			C093	LDA	#1A2	A9	A9	
0047	BNE	\$C02B	D0	E2		C095	STA	\$C02F	8D	2F	C0
0049	DEC	\$02	C6	02		C098	RTS		60		
004B	INC	\$C02F	EE	2F	C0	C099	LDA	#1B0	A9	A0	
004E	INC	\$C02C	EE	2C	C0	C09B	STA	\$C036	8D	36	C0
0051	INC	\$C032	EE	32	C0	C09E	STA	\$C033	8D	33	C0
0054	INC	\$C035	EE	35	C0	C0A1	LDA	#1D0	A9	D0	
0057	DEC	\$02	C6	02		C0A3	STA	\$C02D	8D	2D	C0
0059	LDA	\$02	A5	02		C0A6	JMP	\$C027	4C	27	C0
005B	BNE	\$C099	D0	3C		C0A9	???		FF		
005D	JMP	\$C0A0	4C	AD	C0	C0AA	BRK		00		
0060	LDA	#100	A2	00		C0AB	BRK		00		
0062	LDA	#120	A0	20		C0AC	BRK		00		
0064	LDA	#100	A9	00		C0AD	INC	\$C0B6	EE	B6	C0
0066	STA	#A000,X	9D	00	A0	C0B0	LDA	#1A9	A9	A9	
0069	INX		E8			C0B2	STA	\$C02F	8D	2F	C0
006A	BNE	\$C066	D0	FA		C0B5	LDA	#100	A9	00	
006C	INC	\$C068	EE	68	C0	C0B7	STA	\$C02C	8D	2C	C0
006F	DEY		88			C0BA	STA	\$C032	8D	32	C0
0070	BNE	\$C066	D0	F4		C0BD	STA	\$C035	8D	35	C0
0072	LDA	#104	A9	04		C0C0	LDA	#108	A9	08	
0074	STA	\$02	85	02		C0C2	STA	\$02	85	02	
0076	STA	\$FB	85	FB		C0C4	DEC	\$FB	C6	FB	
0078	LDA	#1D0	A9	D0		C0C6	LDA	\$FB	A5	FB	
007A	STA	\$C02D	8D	2D	C0	C0C8	BNE	\$C099	D0	CF	
007D	LDA	#100	A9	00		C0CA	LDA	#137	A9	37	
007F	STA	\$C02C	8D	2C	C0	C0CC	STA	\$01	85	01	
0082	STA	\$C032	8D	32	C0	C0CE	CLI		58		
0085	STA	\$C035	8D	35	C0	C0CF	RTS		60		

2. rutin:

C0D0	SEI		78			C0F9	STA	\$D021	8D	21	D0
C0D1	LDA	#135	A9	35		C0FC	LDA	#13A	A9	3A	
C0D3	STA	\$01	85	01		C0FE	STA	\$5F	85	5F	
C0D5	LDA	#140	A9	40		C100	LDA	#1F3	A9	F3	
C0D7	STA	\$5F	85	5F		C102	STA	\$60	85	60	
C0D9	LDA	#1EF	A9	EF		C104	LDA	#121	A9	21	
C0DB	STA	\$60	85	60		C106	STA	\$5A	85	5A	
C0DD	LDA	#128	A9	28		C108	LDA	#1F7	A9	F7	
C0DF	STA	\$5A	85	5A		C10A	STA	\$5B	85	5B	
C0E1	LDA	#1F3	A9	F3		C10C	LDA	#1E9	A9	E9	
C0E3	STA	\$5B	85	5B		C10E	STA	\$58	85	58	
C0E5	LDA	#1E8	A9	E8		C110	LDA	#1DB	A9	DB	
C0E7	STA	\$58	85	58		C112	STA	\$59	85	59	
C0E9	LDA	#183	A9	83		C114	JSR	\$C120	20	20	C1
C0EB	STA	\$59	85	59		C117	LDA	#137	A9	37	
C0ED	JSR	\$C120	20	20	C1	C119	STA	\$01	85	01	
C0F0	LDA	\$F328	AD	28	F3	C11B	CLI		58		
C0F3	STA	\$D020	8D	20	D0	C11C	RTS		60		
C0F6	LDA	\$F329	AD	29	F3						

3. rutin:

C120	SEC		38			C128	LDA	\$5D	A5	5D	
C121	LDA	\$5A	A5	5A		C12A	SBC	\$60	E5	60	
C123	SBC	\$5F	E5	5F		C12C	TAX		A9		
C125	STA	\$22	85	22		C12D	INC		E8		
C127	TYX		A8			C12E	TYX		58		

```

C12F    BEQ $C154      F0 23
C131    LDA $5A        A5 5A
C133    SEC            38
C134    SBC $22        E5 22
C136    STA $5A        85 5A
C138    BCS $C13D      B0 03
C13A    DEC $5B        C6 5B
C13C    SEC            38
C13D    LDA $58        A5 58
C13F    SBC $22        E5 22
C141    STA $58        85 58
C143    BCS $C14D      B0 08
C145    DEC $59        C6 59

```

```

C147    BCC $C14D      90 04
C149    LDA ($5A),Y    B1 5A
C14B    STA ($58),Y    91 58
C14D    DEY            88
C14E    BNE $C149      D0 F9
C150    LDA ($5A),Y    B1 5A
C152    STA ($58),Y    91 58
C154    DEC $5B        C6 5B
C156    DEC $59        C6 59
C158    DEX            0A
C159    BNE $C14D      D0 F2
C15B    RTS            60

```

Mouse-pointer vezérlése (C64)

Ehhez hasonló program már többször volt a CoV-ban, de mindig van új a nap alatt. A CoV 36-ban közölt pointer vezérlő rutin első sora egyébként hibás volt: *=64*64 helyett *=63*64 e helyes, de akik érdekeltek a téma, az biztos rájött.

Ezen kívül véleményem szerint az L12-től kezdődő rész is javításra szorul:

```

L12    LOX POINTER
        LOA $0000
        STA TAB,X
        LOA $0001
        STA TAB+128,X
        LDY #2
LOOP TXA
..... stb .....

```

Ha a CoV 36 szerint írjuk be, akkor e löbbi SPRITE nem fogja követni az elsőt!

Na, de térjünk rá erre a rutlnra. Ez a program egy SPRITE-nyi, tehát egy normálisnak mondható MOUSE POINTER-t mozgat a képernyőn a PORT2-ből irányítva.

Az egyes rutlnok:

1.) A MOUSE megszakításban fut, teljesen független a program futásától, nem tartalmaz csak a programunk számára használatos adatokat, tehát bármilyen típusú/stílusú programunkba beépíthetjük, de a koordinátákat megunknak kell figyelniünk, egyébként a MOUSE 8 irányban mozgatható. Ez a programrész az INICIALIZÁLÁS!

2.) Ez a megszakítás magja, ez figyeli és mozgatja a MOUSE-t, képernyőről való felépést stb. kezel.

• JOE

1. rutin:

```

C000    LDA #$00        A9 00
C002    STA $0314        8D 14 03
C005    LDA #$C1        A9 01
C007    STA $0315        8D 15 03
C00A    LDA #$04        A9 04
C00C    STA $D015        8D 15 D0
C00F    LDA #$0D        A9 0D
C011    STA $07FA        8D FA 07
C014    LDA #$64        A9 64
C016    STA $D004        8D 04 D0
C019    STA $D005        8D 05 D0
C01E    RTS            60

```

2. rutin:

```

C100    LDA $D000        AD 00 D0
C103    CMP #$7E        C9 7E
C105    BEQ $C132        F0 2B
C107    CMP #$7D        C9 7D
C109    BEQ $C138        F0 2D
C10B    CMP #$77        C9 77
C10D    BEQ $C13E        F0 2F
C10F    CMP #$7B        C9 7B
C111    BEQ $C169        F0 56
C113    JMP $C19B        4C 9B C1
C116    DEC $D005        CE 05 D0
C119    DEC $D005        CE 05 D0
C11C    RTS            60
C11D    INC $D005        EE 05 D0
C120    INC $D005        EE 05 D0
C123    RTS            60
C124    INC $D004        EE 04 D0
C127    INC $D004        EE 04 D0
C12A    RTS            60
C12B    DEC $D004        CE 04 D0
C12E    DEC $D004        CE 04 D0
C131    RTS            60
C132    JSR $C116        20 16 C1
C135    JMP $EA31        4C 31 EA
C138    JSR $C11D        20 1D C1
C13B    JMP $EA31        4C 31 EA
C13E    LDA $D004        AD 04 D0
C141    CMP #$FE        C9 FE
C143    BEQ $C14F        F0 0A
C145    CMP #$56        C9 56
C147    BEQ $C157        F0 0E
C149    JSR $C124        20 24 C1
C14C    JMP $EA31        4C 31 EA
C14F    LDA #$04        A9 04
C151    STA $D010        8D 10 D0
C154    JMP $C149        4C 49 C1
C157    LDA $D010        AD 10 D0
C15A    CMP #$04        C9 04
C15C    BNE $C149        D0 EB
C15E    LDA #$00        A9 00
C160    STA $D010        8D 10 D0
C163    STA $D004        8D 04 D0

```


C156	JMP	\$C149	4C	49	C1	C1EE	STA	\$D010	8D	10	D0
C159	LDA	\$D004	AD	04	D0	C1F1	JMP	\$C1E3	4C	E3	C1
C16C	CMF	#\$00	C9	00		C1F4	LDA	\$D010	AD	10	D0
C16E	BEQ	\$C176	F0	06		C1F7	CMF	#\$04	C9	04	
C170	JSR	\$C12B	20	2D	C1	C1F9	BNE	\$C1E3	D0	E3	
C173	JMP	\$EA31	4C	31	EA	C1FB	LDA	#\$00	A9	00	
C176	LDA	\$D010	AD	10	D0	C1FD	STA	\$D010	8D	10	D0
C179	CMF	#\$04	C9	04		C200	STA	\$D004	8D	04	D0
C17B	BEQ	\$C181	F0	04		C203	JMP	\$C1E3	4C	E3	C1
C17D	CMF	#\$00	C9	00		C206	LDA	\$D004	AD	04	D0
C17F	BEQ	\$C18E	F0	0D		C209	CMF	#\$00	C9	00	
C181	LDA	#\$00	A9	00		C20B	BEQ	\$C216	F0	09	
C183	STA	\$D010	8D	10	D0	C20D	JSR	\$C12B	20	2B	C1
C186	LDA	#\$FE	A9	FE		C210	JSR	\$C116	20	16	C1
C188	STA	\$D004	8D	04	D0	C213	JMP	\$EA31	4C	31	EA
C18B	JMP	\$C170	4C	70	C1	C216	LDA	\$D010	AD	10	D0
C18E	LDA	#\$04	A9	04		C219	CMF	#\$04	C9	04	
C190	STA	\$D010	8D	10	D0	C21B	BEQ	\$C221	F0	04	
C193	LDA	#\$56	A9	56		C21D	CMF	#\$00	C9	00	
C195	STA	\$D004	8D	04	D0	C21F	BEQ	\$C22E	F0	0D	
C198	JMP	\$C170	4C	70	C1	C221	LDA	#\$00	A9	00	
C19B	CMF	#\$76	C9	76		C223	STA	\$D010	8D	10	D0
C19D	BEQ	\$C1AA	F0	0B		C226	LDA	#\$FE	A9	FE	
C19F	CMF	#\$75	C9	75		C228	STA	\$D004	8D	04	D0
C1A1	BEQ	\$C1D8	F0	35		C22B	JMP	\$C20D	4C	0D	C2
C1A3	CMF	#\$7A	C9	7A		C22E	LDA	#\$04	A9	04	
C1A5	BEQ	\$C206	F0	5F		C230	STA	\$D010	8D	10	D0
C1A7	JMP	\$C270	4C	70	C2	C233	LDA	#\$56	A9	56	
C1AA	LDA	\$D004	AD	04	D0	C235	STA	\$D004	8D	04	D0
C1AD	CMF	#\$FE	C9	FE		C238	JMP	\$C20D	4C	0D	C2
C1AF	BEQ	\$C1BE	F0	0D		C23B	LDA	\$D004	AD	04	D0
C1B1	CMF	#\$56	C9	56		C23E	CMF	#\$00	C9	00	
C1B3	BEQ	\$C1C6	F0	11		C240	BEQ	\$C24B	F0	09	
C1B5	JSR	\$C124	20	24	C1	C242	JSR	\$C12B	20	2B	C1
C1B8	JSR	\$C116	20	16	C1	C245	JSR	\$C11D	20	1D	C1
C1BB	JMP	\$EA31	4C	31	EA	C248	JMP	\$EA31	4C	31	EA
C1BE	LDA	#\$04	A9	04		C24B	LDA	\$D010	AD	10	D0
C1C0	STA	\$D010	8D	10	D0	C24E	CMF	#\$04	C9	04	
C1C3	JMP	\$C1B5	4C	B5	C1	C250	BEQ	\$C256	F0	04	
C1C6	LDA	\$D010	AD	10	D0	C252	CMF	#\$00	C9	00	
C1C9	CMF	#\$04	C9	04		C254	BEQ	\$C263	F0	0D	
C1CB	BNE	\$C1B5	D0	E8		C256	LDA	#\$00	A9	00	
C1CD	LDA	#\$00	A9	00		C258	STA	\$D010	8D	10	D0
C1CF	STA	\$D010	8D	10	D0	C25B	LDA	#\$FE	A9	FE	
C1D2	STA	\$D004	8D	04	D0	C25D	STA	\$D004	8D	04	D0
C1D5	JMP	\$C1B5	4C	B5	C1	C260	JMP	\$C242	4C	42	C2
C1D8	LDA	\$D004	AD	04	D0	C263	LDA	#\$04	A9	04	
C1DB	CMF	#\$FE	C9	FE		C265	STA	\$D010	8D	10	D0
C1DD	BEQ	\$C1EC	F0	0D		C268	LDA	#\$56	A9	56	
C1DF	CMF	#\$56	C9	56		C26A	STA	\$D004	8D	04	D0
C1E1	BEQ	\$C1F4	F0	11		C26D	JMP	\$C242	4C	42	C2
C1E3	JSR	\$C124	20	24	C1	C270	CMF	#\$79	C9	79	
C1E6	JSR	\$C11D	20	1D	C1	C272	BEQ	\$C23B	F0	07	
C1E9	JMP	\$EA31	4C	31	EA	C274	JMP	\$EA31	4C	31	EA
C1EC	LDA	#\$04	A9	04							

IFF formátumú képek megjelenítése (Amiga)

Az **IFFShow** program arra szolgál, hogy segítségével betölthessünk és megmutathassunk IFF formátumú képeket.

A program filozófiája egyszerű. Mint ahogyan tudjuk, minden IFF képet legkevesebb három tényező alkot:

BMHD: a kép dimenziója, bemutatás;
CHAP: színek;
BODY: adatok, gyakorlatilag a kép teste;

A kép helyes bemutatására elegendő ez a három dolog.

A programot a következő utasítással hívjuk meg:

IFFShow *kep_neve.bemutatasi_ido*

- a **"kep_neve"** egy adathalmaz neve, amelyet be akarunk tölteni;
- a **"bemutatasi_ido"**-vel adjuk a program tudtára, hogy hány másodpercig szeretnénk nézni a képet. Ha ezt az adatot nem adjuk meg, akkor a program 4 másodpercet vár;

Futtatás után legelőször is ellenőrzi, hogy az adott adathalmaz létezik-e, és hogy az valójában IFF. Ha ez igaz, akkor betölti a BMHD blokkot. Ennek alapján megnyitja a képernyőt (**Screen**), amelynek méretei megfelelnek a képnek. Ha a kép szélesebb mint 320, vagy magasabb mint 256 pont, akkor a program úgy veszi, hogy a kép magas felbontású, (pl. 640 pont egy sorban), vagy INTERLACE-es.

Néhány ilyen típusú programnak, amely amerikai standard szerint íródott (NTSC), nehézségei vannak az utolsó paraméterrel, mivel minden magasságot, amely 200 ponttól többet tartalmaz, úgy értelmez, mintha INTERLACE-es lenne.

Az európai típusú Amigáknál ilyen probléma nem jelentkezik. Itt a magasság 256 pontot tesz ki, ha nem INTERLACE-es a képünk.

Amikor ez lefutott, a program a **DoCMap()** rutinba betölti a **CHAMP**-ot, ez előtt pedig a **LoadRGB4()** paranccsal kioltja a képernyőt.

```
#include <intuition/intuition.h>
#include <exec/types.h>
#include <functions.h>
```

```
/*.....
 *
 *      IFFShow.c      From COV
 *
 *
 *      Aztec C:      cc IFFShow.c -s
 *                  ln IFFShow.o -lc
 *
 *.....*/
```

```
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;

struct Screen *iFFScreen;
struct RastPort *iFFRp;
struct BitMap *iFFbm;
```

```
UBYTE *ptr[4];
UBYTE form[5];
```

```
struct BMHD
{
    UWORD      Width,Height;
    WORDX,Y;
    UBYTE      Planes;
    UBYTE      Masking;
    UBYTE      Compression;
    UBYTE      pad1;
```

A **"képernyő kioltása"** gyakorlatilag az összes szín megváltása feketére. Ennek a parancsnak csak esztétikai jelentősége van: nélküle a leolvasást végleg tudjuk követni a szemünkkel.

Minden szín három alapszínből áll (vörös, zöld és kék — RGB), amelyek értékei a **CHAP** blokkban lettek elhelyezve a byte felső négy bitjébe. A program minden színhez betölti mind a három értékét és kiszámolja a szín értékét, majd elhelyezi a színtéblázatba.

A következő lépés az adatok betöltése (a **LoadBody()** funkció). Betölti az adatokat és (ha szükség van rá) útközben visszasűríti. Egyszerre csak egy sor lehet aktív, úgyhogy ki kell számolni a sor hosszát byte-okban (változó **line_len**).

Amikor az adatok betöltése befejeződött, a program lezárja az adatbázist és a színek regisztereit feltölti a tébia értékeivel, ezután már gyönyörködhetünk is a képben.

A **Delay()** rendszerfunkció törődik azzal, hogy a program várjon a kívánt másodpercekig. Paraméterként megadjuk neki a másodperc ötvenedének részét. A program ezt követően lezárja a képernyőt és a könyvtárat, majd befejezi a futást.

Mindannak ellenére, hogy e program rövid, elsősorban azoknak a programozóknak nyújthat gyakorlati jelentőséget, akik egy képet gyorsan szeretnének megjeleníteni, és nem szeretnék beolvasni a **DPaint**-et, de hasznos lehet azok számára is, akik csak azt szeretnék, hogy saját **dia-show**-juk legyen, és természetesen azoknak is, akiknek jobb program nincs kéznél (Ez pl. **CoVboy**-nak szólt — **MACI**).

Következzék tehát a rutin, melyet az egyszerűség kedvéért célszerű mondjuk **AZTEC C**-be bevinni.

• **MACI**

```

    UWORD    transColor;
    UBYTE    xAspect,yAspect;
    WORD pageWidth,pageHeight;
}
BMHead,

FILE *IFFPic;

USHORT ColorTable [31];

struct NewScreen IFF = {0,0,0,0,0,0,1,0,CUSTOMSCREEN,NULL,"IFF:",NULL,NULL};

OpenAll ()
{
    IntuitionBase=OpenLibrary ("intuition.library",NULL);
    GfxBase=OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
    if ((IFFScreen=OpenScreen (&IFF))==NULL) CloseAll ("Out of mem!\n");
    IFFrp=&IFFScreen->RastPort;
    IFFbm=IFFrp->BitMap;
}

CloseAll (argument)

UBYTE *argument;
{
    printf ("%S",argument);
    if (IFFPic !=NULL) fclose (IFFPic);
    if (IFFScreen !=NULL) CloseScreen (IFFScreen);
    if (GfxBase !=NULL) CloseLibrary (GfxBase);
    if (IntuitionBase !=NULL) CloseLibrary (IntuitionBase);

    exit ();
}

ULONG FindChunk (name)

UBYTE *name;
{
    UBYTE *pointer=name;
    UBYTE read_byte;
    SHORT i;

    while ((read_byte=getc (IFFPic)) != EOF)
    {
        if (read_byte == *pointer)
        {
            pointer ++;
            if (!*pointer) break;
        }
        else pointer=name;
    }
    if (read_byte==EOF)
        return (NULL);
    else
        for (i=1;i<=4;i++) getc (IFFPic);
    return (1L);
}

DoCMap ()
{
    UBYTE red,green,blue=0;
    SHORT i;

    LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1<<BMHead.Planes));
    for (i=0;i<=(1<<BMHead.Planes)-1;i++)
    {
        red=getc (IFFPic) >> 4;
        green=getc (IFFPic) >> 4;
        blue=getc (IFFPic) >> 4;
        ColorTable[i]=red*256+green*16+blue;
    }
}

```

```
LoadBody ()
{
    SHORT rows,planes,line_len,count,times,i;
    USHORT c;

    line_len=((BMHead.Width+15)/16)*2;

    for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
        ptr[planes]=IFFbm->Planes[planes];

    for (rows=0;rows< BMHead.Height; rows++)
    {
        for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
        {
            count=0;
            if (!BMHead.Compression)
            {
                while (count++<line_len)
                    *ptr[planes]++=getc (IFFPic);

            }
            else
            {
                while (count < line_len)
                {
                    c=getc (IFFPic);
                    if (c <=128)
                    {
                        times=c+1;
                        for (i=0;i<times;i++)
                        {
                            *ptr[planes]++=getc(IFFPic);
                            count++;
                        }
                    }
                    else
                    {
                        times=256-c+1;
                        c= getc (IFFPic);
                        for (i=0;i<times;i++)
                        {
                            *ptr[planes]++ = c;
                            count++;
                        }
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

```
main (argc,argv)
```

```
SHORT argc;
UBYTE *argv[];
{
    if ((argc > 3) || (argc==1))
        CloseAll ("USAGE: iffshow picture {delay}\n");
    IFFPic=fopen (argv[1],"r");
    if (IFFPic==NULL) CloseAll ("Can't open this file!\n");
    fread (&form[0],1,4,IFFPic);
    if (strcmp ("FORM",&form[0])) CloseAll ("Not an IFF File!\n");

    if ((FindChunk ("ILBM BMHD")) != NULL)
        fread (&BMHead,sizeof (struct BMHD),1,IFFPic);
    else
        CloseAll ("Not an ILBM file!\n");

    if ((IFF.Width=BMHead.Width)> 320) IFF.ViewModes |=HIRES;
    if ((IFF.Height=BMHead.Height)>256) IFF.ViewModes |=LACE;
    if ((IFF.Depth=BMHead.Planes)>5) CloseAll ("No HAM pics!\n");
}
```

```

OpenAll ();

if ((FindChunk ("CMAP")) != NULL)      DoCMap ();
if ((FindChunk ("BODY")) != NULL)      LoadBody ();

fclose (IFFPic);

LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1<<BMHead.Planes));

if ((argc == 3) && (atoi (argv[2])))
    Delay ((ULONG)(atoi (argv[2]) * 50));

else Delay (200L);
CloseAll ();

```

File display rutin (Amiga)

A **FileDisplay** arra szolgál, hogy az adatbázis tartalmát az ASCII vagy HEX formátumban megjelenítsük.

Meghívódik a CLI-be a:

FDips adathalmaz neve [opcio]
 [opcio] argumentum helyén a következők állhatnak:
 '-x': az adathalmaz hex-dump tartalma;
 '-s': az ASCII kilráshoz (ugyanúgy működik mint az AMIGADOS TYPE parancsa);
 '-f': adatok kilrása formázott ASCII-val (az úgynevezett "white space" jelek (CR, LF, FF, DEL stb.) helyett megjelenik egy '?').

```

#include <exec/types.h>
#include <functions.h>
#include <errno.h>
#include <stdio.h>

#define HEX 1
#define ASC 0

extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;

FILE *DisFile;

main (argc, argv)

int argc;
UBYTE *argv[];
{
    if (argc > 3 || argc == 1 || *(argv[1]) == 63 ||
        *(argv[1] == 45)) Usage();

    DisFile = fopen (argv[1], "r");
    if (DisFile == NULL) Err();

    if (tolower(*(argv[2] + 1)) == 'x') Format (HEX);
    if (argc == 2 || tolower(*(argv[2] + 1)) == 's') Type();
    if (tolower(*(argv[2] + 1)) == 'f') Format(ASC);

    Usage();
}

Type()
{
    UWORD code;

    while ((code =getc (DisFile)) != 0xffff)
        printf ("%c", code);

    exit();
}

```

Ha a felsoroltak közül nem adunk meg semmit sem, akkor a program a hagyományos ASCII kilrást fogja használni.

A **FileDisplay** rutin ugyancsak **AZTEC C**-ben lett megírva (3.6-os verzió).

A rutint elsősorban a **TYPE** parancs helyett érdemes alkalmaznunk, mert nem csak hogy tökéletesen helyettesíti, de más lehetőségei is vannak.

• MACI

```

Format(typ)
{
    UBYTE hexstr[3], xlength, maxlength;
    UWORD length, code;

    maxlength = typ == ASC ? 72 : 24;
    hexstr[2] = 0;
    length = 0;

AGAIN1:
    xlength = 0;
    ToHex (&hexstr[0], length >> 8);
    printf ("\n%s", &hexstr[0]);
    ToHex (&hexstr[0], (UBYTE)length & 0x00ff);
    printf ("%s ", &hexstr[0]);
    while (xlength++ < maxlength)
    {
        code =getc (DisFile);
        if (code == 0xffff)
        {
            printf ("\n");
            exit();
        }
        if (typ == HEX)
        {
            ToHex (&hexstr[0], code);
            printf (" %s", &hexstr[0]);
        }
        else
        {
            if (code >= 128 && code <= 159 ||
                code < 32) code = 63;
            printf ("%c", code);
        }
        length++;
    }
    length++;
    goto AGAIN1;
}

Usage()

```



```

{
    printf("\nFileDisplay V1.0 - COV\n\n");
    printf("Meghívás a CLI-ből\n\n");
    printf("FDISP adathalmaz_nev kiiras_tipusa\n\n");
    printf("Kiíras típusa: -x
        hexadecimalis byte értékek kiírása\n");
    printf("ASC értékek kiírása\n");
    printf("ASC értékek tömázott kiírása\n");
    printf("Alapállapotban -s\n\n");
    exit();
}
if(Err)
{
    perror("Hiba van az adatállomány olvasásában");
    exit();
}
}

```

ToHex (string,number)

UBYTE string[3];
UBYTE number;

```

{
    UBYTE digit;

    digit = (number >> 4);
    if (digit > 9) string[0] = digit + 55;
    else string[0] = digit + 0x30;

    digit = number & 0x0f;
    if (digit > 9) string[1] = digit + 55;
    else string[1] = digit + 0x30;
}

```

IFFPrint — IFF formátumú képek nyomtatása (Amiga)

Kíváncsiak-e valaha, hogy valamilyen képet, amelyet rajzolatok, vagy amelyet kiszedtetek egy játékból, azt gyorsan ki-nyomtassátok, méghozzá az úgynevezett **DRAFT** nyomtatással, azaz vastagított vonalakkal?

Ha igen, ekkor az **IFFPrint** program nektek lett megírva.

Az **IFFPrint** egy speciális rutin a nyomtatáshoz. A kép IFF formátumú kell hogy legyen, nem baj ha tömörített. A kép nyomtatása 640x512 vagy 640x400 lehet, attól függően, hogy az Amiga milyen TV-rendszerben dolgozik. A képnek csak egy fontos tulajdonságát kell rendelkeznie: Kontrasztos legyen! A program a fehér színt veszi alapul, ezt követi a fekete (mint ahogyan a papíron is)

Kétféle nyomtatási lehetőségünk van. Az első a **SPEED**, ahol a számítógép vezeti a nyomtató fejét, hogy intelligensen viselkedjen, azaz a fej átugorja az üres helyeket, csak azokon a helyeken menjen keresztül, amelyeken nyomtatni kell. Ezzel nagyon nagy gyorsaságot érünk el a másik lehetőséghez viszonyítva.

Ez pedig a **PRECISE**. A gyors módban a nyomtatófej a relatív koordináták szerint mozog, gyakran előfordul, hogy a vertikális nyomtatott vonalak nem egyenesek, hanem szegzettak.

A legtöbb parancs a kép kinyomtatásánál nem tartalmaz egy fontos lehetőséget, azt, hogy a felhasználó maga döntse el, hogy a nyomtatófej hányszor nyomtasson ki egy sort. Amikor a nyomtatószalag elhasználódott, akkor az egyszeri áthaladás a papíron nem elegendő, mert a nyomtatási képünk gyenge lesz. Az **IFFPrint** viszont erre lehetőséget biztosít.

Az **IFFPrint** a CLI-ből a következőképpen hívódik meg:
IFFPrint *kep_neve*, 12-Tn, 13, 12-P, 13, 12-Ln, 13

Jelentések:

- Tn**: Az 'n' határozza meg, hogy hányszor fog a fej áthaladni ugyanazon a soron (alaphelyzetben: háromszor);
- P**: Bekepcsolja a **PRECISE** módú nyomtatást (alaphelyzetben a **SPEED** az aktuális);
- Ln**: A vonalak közti távolságot határozzuk meg (line-spacing), n/216 inch-ben (alapállapotban 24/216 inch-re lett beállítva);

Amikor a kép betöltődik, a program arra vár, hogy az egéren megnyomjuk a bal gombot.

A rutin minden **EPSON** kompatibilis nyomtatóval működik, amelynek van **CRTScreen** sűrűségű nyomtatása. Abban az esetben, ha a parancskódok a programban nem egyeznek a nyomtató kódjaival, akkor természetesen meg lehet ezeket változtatni.

Nézzük meg az **esc[]** definíciót és a sor meghívja a **putc()** funkciókat a listában.

Ha az Amiga NTSC-rendszerben dolgozik (tehát Amerikában gyártották), akkor a **#define TV_STANDARD 512** helyett írjuk be azt, hogy **#define TV_STANDARD 400**.

A másik alrutin, az **MSpeed** arra szolgál, hogy egyszerűen beállítsuk az egér gyorsaságát úgy, hogy nem lesz szükség a **PREFERENCES** nevű program állandó betöltésére.

A következőképpen hívhatjuk meg:

MSpeed *eger_gyorsasaga*

Az **"eger_gyorsasege"** felveheti az 1,2,4 illetve 6 értékeket.

A program:

```

#include <functions.h>
#include <exec/types.h>
#include <Intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>
#include <errno.h>

```

```

extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;

```

```

#define M_PRECISE 0
#define M_SPEED 1
#define LINE_SPACING 4 /*where does line_spacing value
    stand in esc-sequence*/
#define TV_STANDARD 512 /*does your Amiga work on
    PAL (512 vert. lines)
    or NTSC (400 vert. lines) standard? */

```

```

struct Screen *ifscreen;
struct RastPort *ifrp;
struct BitMap *ifbm;
struct GfxBase *GfxBase;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct
{
    NewScreen IFF = {0,0,640,TV_STANDARD,1,0,1,HIRES[
        LACE,CUSTOMSCREEN,
        NULL,NULL,NULL,NULL];
}

```

```

UBYTE esc[10] = {27,64,27,51,24,0};
/* escape-sequence
(reset printer, set line spacing 24/216 inches) */

```

```

FILE *ifile,*printer;
UBYTE form[5],*ptr,buffer[640];

```

```

main (argc,argv)

int argc;
UBYTE *argv[];
{
    REGISTER UBYTE rows,y,minix,times,mode,level;
    UWORD x,count,xz1,xz2,htab,rel;

    mode = M_SPEED; /* default values */
    times = 3;

    if (argc<2 || argc>5 || *(argv[1]) == '?') Usage();

    printer = fopen ("PAR:","w");
    iffile = fopen (argv[1],"r");
    if (iffile == NULL)
    {
        perror ("Error reading picture");
        exit();
    }

    for (rows=2;rows<argc;rows++)
    {
        if (*argv[rows] == '-')
        {
            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 't')
                times = atoi (argv[rows]+2);

            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'p')
                mode = M_PRECISE;

            if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'l')
                esc[LINE_SPACING] = atoi
(argv[rows]+2);
        }

        GfxBase = OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
        IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library",NULL);

        ifscreen = OpenScreen (&IFF);

        ifrtp = &ifscreen->RastPort;
        ifbm = ifrtp->BitMap;

        SetRGB4 (&ifscreen->ViewPort,1L,0L,0L,0L);
        SetRGB4 (&ifscreen->ViewPort,0L,15L,15L,15L);

        FindChunk ("BODY");
        LoadBody();

        WaitLClick();

        MoveScreen (ifscreen,0L,(ULONG)TV_STANDARD);

        for (count=0;esc[count]!=0,count++)
            putc(esc[count],printer);

        ptr=ifbm->Planes[0];

        for (rows=0;rows<64;rows++)
        {
            for (y=0;y<8;y++)
            {
                MoveScreen (ifscreen,0L,-1L);

                for (x=0;x<80;x++)
                {
                    for (minix=0,minix<8;minix++)
                        buffer[x*8+minix] |= (1<<(7-y)) *
((*(ptr & (1<<(7-minix)))!=0);

                    ptr++;
                }
            }
        }

        count=0;
        while (buffer[count]==0 && ++count<640)
        {}

        if (count==640) goto NEWROW;
        xz1=count;

        count=640;
        while (buffer[count-1]==0 && --count>0)
        {}

        if (mode == M_SPEED)
        {
            xz2 = count+1;
            rel = xz2-xz1;
            htab = xz1*3/2;

            for (level=0;level<times;level++)
            {
                putc (27,printer);
                putc (92,printer);
                putc (htab%256,printer);
                putc (htab/256,printer);

                putc (27,printer);
                putc ('x',printer);
                putc (4,printer);
                putc (rel%256,printer);
                putc (rel/256,printer);

                for (count=xz1;count<xz2;count++)
                    putc (buffer[count],printer);

                putc (141,printer);
            }

            for (count=xz1;count<xz2;count++)
                buffer[count]=0;
        }

        if (mode == M_PRECISE)
        {
            for (level=0;level<times;level++)
            {
                putc (27,printer);
                putc ('*',printer);
                putc (4,printer);
                putc (128,printer);
                putc (2,printer);

                for (count=0;count<640;count++)
                    putc (buffer[count],printer);

                putc (141,printer);
            }

            for (count=0;count<640;count++)
                buffer[count]=0;
        }

        NEWROW:;
        putc (10,printer);
    }

    fclose (printer);
    Out();
}

Out();

```

```

{
    if (iffscreen != NULL) CloseScreen (iffscreen);
    if (GfxBase != NULL) CloseLibrary (GfxBase);
    if (IntuitionBase != NULL) CloseLibrary
        (IntuitionBase);

    exit();
}

FindChunk (name)

UBYTE *name;
{
    UBYTE *pointer = name;
    UBYTE read_byte;
    WORD i;

    for (;;)
    {
        read_byte = getc(iffile);

        if (read_byte == *pointer);
        {
            pointer ++
            if (!*pointer) break;
        }
        else pointer = name;
    }
    for (i=1; i<=4; i++) getc (iffile);
    return();
}

LoadBody()
{
    SHORT rows, planes, line_len, count, times, i;
    UBYTE c;
    line_len=80;

    ptr=iffbm->Planes[0];

    for (rows=0; rows<TV_STANDARD; rows++)
    {
        count=0;

        while (count<line_len)
        {
            c=getc(iffile);
            if (c<=128)

```

```

{
    times=c+1;
    for (i=0; i<times; i++)
    {
        *ptr++ =getc (iffile);
        count++;
    }
}
else
{
    times=256-c+1;
    c=getc(iffile);

    for (i=0; i<times; i++)
    {
        *ptr++ = c;
        count++;
    }
}
}
}

WaitClick()
{
    #asm
    WAITL:
        btst #6,$bfe001
        bne WAITL
    #endasm
}

Usage()
{
    printf ("IFFPrint V2.00 by COV\n");
    printf ("USAGE: IFFPrint picture_name
        [-Tn] [-P] [-Ln]\n");
    printf ("-T: how many passes over the same
        line (default 3)\n");
    printf ("-P: precision printing
        (default OFF)\n");
    printf ("-L: line spacing in n/216 inches
        (default 24)\n");
    exit();
}

```

• MACI

Képernyő folyamatos elsötétítése (Amiga)

A játékokban gyakran megjelenik az a hatás (effektus), amikor a képernyő elsötétül és kivilágosodik. Minden gyakorlatibb programozó felhasználna már ezeket az ismert elemeket saját programjaiban.

Az **Eclipse()** rutin mindkét effektust magába foglalja. A rutin olyan, hogy nagyon egyszerűen tudja használni bármelyik C programozó.

Meghívódik az:
Eclipse (Flag, Screen, ColorNumber, ColorTable, Speed)
 segítségével.

A 'Flag' paraméter határozza meg, hogy sötétedés lesz, vagy világosodás és ennek megfelelően két értéke lehet (0 vagy 1);

A 'Screen' egy mutató a képernyőn. Megmutatja, hogy a képernyőnek melyik részét akarjuk sötétíteni;

A 'ColorNumber' az a szám, amely megadja a színek mennyiségét (max. 32 szín), amelyet az a képrész tartalmaz;

A 'ColorTable' egy tábla, amely tartalmazza az RGB értékeket minden színhez;

A 'Speed' a kivilágosítás, illetve az elsötétítés gyorsasága (nagyobb szám, kisebb gyorsaság);

Példaképpen kapcsoljuk be az **IFFShow()** rutint is. A **LoadRGB40()** rutin első meghívása helyett (a **DoCMAPO** alrutinba) helyezzük be a következőket:

```
Eclipse(1,&IFFScreen,1<<BMHead.Planea,ColorTable,2)
```

A második **LoadRGB40** meghívása után (a **main()** rutinba) írjuk be a következőket:

```
Eclipse(0,&IFFScreen,1<<BMHead.Planes,ColorTable,2)
```

A rutin:

```

#include <functions.h>
#include <exec/type.h>
#include <Intuition/preference.h>

```

```

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Preferences *prefs;
UBYTE PrefsBuffer[500];

```

```

main (argc, argv)

int argc;
UBYTE *argv[];
{
    IntuitionBase = OpenLibrary ("Intuition.library", NULL);

    prefs = GetPrefs (&PrefsBuffer[0], 500L);
    prefs->PointerTicks = atoi (argv[1]);
    SetPrefs (prefs, 500L, 1L);

    CloseLibrary (IntuitionBase);
    exit(0);
}

Eclipse (flag, EScreen, ColNumber, ColTable, Speed)

UBYTE flag;
struct Screen *EScreen;
UBYTE ColNumber;
USHORT ColTable[31];
UBYTE Speed;
{
    UBYTE i, c, max[3], col[3], no_change, greatest;
    USHORT ReserveTable[31];
    UBYTE CTable[32][8];

    no_change = 1;
    for (i=0; i<ColNumber; i++)
    {
        col[0] = (ColTable[i] & 0x0f00)/256;
        col[1] = (ColTable[i] & 0x00f0)/16;
        col[2] = (ColTable[i] & 0x000f);

        CTable[i][4] = col[0] >= col[1] ?
            (col[0] >= col[2] ? 0:2)
            : (col[1] >= col[2] ? 1:2);

        CTable[i][0] = CTable[i][1] = CTable[i][2] = 0;

        for (c=0; c<3; c++)
            CTable[i][c+5] = col[c];
    }

    if (flag == ON)
    {
        for (i=0; i<ColNumber; i++)
            ReserveTable[i] = ColTable[i];

        while (no_change != 0)
        {
            no_change = 0;
            for (i=0; i<ColNumber; i++)
            {
                col[0] = (ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
                col[1] = (ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
                col[2] = (ReserveTable[i] & 0x000f);
            }
        }
    }
}

```

```

    greatest = CTable[i][4];
    if (col[greatest] == 0) goto NEWCOLOR;

    for (c=0; c<3; c++)
    {
        CTable[i][c] += CTable[i][c+5];
        if (CTable[i][c] >= CTable[i][greatest+5])
        {
            CTable[i][c] -= CTable[i][greatest+5];
            col[c]--;
        }
    }

    no_change = col[0] | col[1] | col[2];
    ReserveTable[i] = col[0]*256 + col[1]*16 + col[2];
    NEWCOLOR:;
}

LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort, ReserveTable,
    (ULONG)ColNumber);
Delay ((ULONG)Speed);
}

return 0;
}

for (i=0; i<ColNumber; i++)
    ReserveTable[i] = 0;
while (no_change != 0)
{
    no_change = 0;
    for (i=0; i<ColNumber; i++)
    {
        col[0] = (ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
        col[1] = (ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
        col[2] = (ReserveTable[i] & 0x000f);

        greatest = CTable[i][4];
        if (col[greatest] == CTable[i][greatest+5])
            goto NEWCOLOR2;

        for (c=0; c<3; c++)
        {
            CTable[i][c] += CTable[i][c+5];
            if (CTable[i][c] >= CTable[i][greatest+5])
            {
                CTable[i][c] -= CTable[i][greatest+5];
                col[c]++;
                no_change = 1;
            }
        }

        ReserveTable[i] = col[0]*256 + col[1]*16 + col[2];
        NEWCOLOR2:;
    }

    LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort, ReserveTable,
        (ULONG)ColNumber); Delay ((ULONG)Speed);
}

return 0;
}

```

• MACI

Demo háttér betét (Amiga)

Egy zene megszólaltatása, és a szöveg megjelenítése mellett egy teljes Intro-hoz szükséges még a háttér is kitöltenünk valamilyen érdekességgel.

Ez a program kitölti a képernyő háttérét scroll (mozgó) csillagokkal (különböző sebességekkel, és színűekkel). Mindez 3D hatást kelt.

A rutin a TRAP segítségével fut (interrupt mód), így a mikroprocesszor maximális kihasználtságát érjük el, mert rendszer-interrupt-ok közben nem hajódnak végre.

Amikor a program elindul, a csillagok állandóan láthatók lesznek a Workbench képernyőn.

A csillagok gyakorlatilag sprite-ok, azaz szabadon mozognak a képernyőn található egyéb dolgoktól függetlenül, illetve ettől ami a képernyőn található.

Betölthetünk egy képet, és a csillagok továbbra is mozogni fognak.

Az Amiga csak 8 sprite-ot tud irányítani, holott itt sokkal több van. A megoldás abban rejlik, hogy itt úgynevezett Vsprite-ok vannak. Tulajdonképpen egy ilyen sprite több sprite-ot képvisel. Ezzel szemben a hátránya csak annyi, hogy két teljesen egyforma sprite-ot nem lehet kreálni ugyanabban a sorban.

A rutinban 6 darab **Vsprite** található, ezzel 6 különböző sebességű és színű csillag fog megjelenni. Így lett megvalósítva az a térhatás, hogy a közelebbi tárgyak közelebbnek, a távolabbiek távolabbinak lünnnek.

A memóriacím — ahová a program indítása előtt egy 320x256; 8 színű képet betölthetünk — \$70000.

Persze a háttérszint módosítani kell úgy, hogy az megfeleljen a képeknek.

A **Copper** listában (a programban) már találhatóak parancsok a színek megadásához szóló regiszterekre (\$180,\$182,\$184,...), amelyekben módosítani kell a nullákat a saját képernyőnk színeinek adataival.

A képernyő színe nem befolyásolja a csillagokat.

A képtelbontást (nagyság és mélység) is lehet változtatni, függetlenül a programtól.

Vigyázat: Ha a programhoz valamilyen saját rutint is szeretnénk hozzáadni, akkor a \$69000..\$70000 címekre tilos ezt elhelyezni, mert ez a része a memóriának a csillagok adatait tartalmazza (helyzet, kinézet, nagyság,...).

A rutin egyszerű, könnyen felhasználható saját igényeink szerint. A csillagok alakját egyszerűen megváltoztathatjuk, de akkor vigyázni kell a méretekre, és a sprite-ok hardware korlátjaira.

A programban található egy rutin, amely a véletlen X-koordinátát adja minden csillagnak, így a program indítása után a csillagok mindig más és más helyen lesznek. Mindegyik csillag 8 byte-ot foglal el. Az első byte az Y-koordináta, a második az X, a harmadik pedig a sprite megadását adja.

A többi öt az alakra vonatkozik azzal, hogy az első byte nem használatos, ez csak arra van, hogy az összes sprite-ra vonatkozó utasítások páros memóriahelyen legyenek. Mindegyik sprite-csoport után 4 üres byte található. Az egyik a többi 29 bemutatására szolgál, és mivel összesen 6 kombináció van, kiszámíthatjuk, hogy összesen hány csillag lesz, amelyik keringeni fog.

A kezdet kezdetén (**Copper**-listában), a \$104 számot találhatjuk. Ez az úgynevezett bit-plane Control Register 2 (**BPLCON2**), amelyik a prioritásokat kontrollálja. Ha ennek a regiszternek az értéke nulla, ahogy most is van, akkor minden bit-térkép a sprite-ok előtt van, de ha \$24-gyel töltjük fel, ekkor a sprite-oknak magasabb prioritása lesz, így a bit-térkép előtt helyezkedik el. Természetesen az is megoldható, hogy vegyesen helyezkedjenek el.

A rutin az **ASM One V1.1**-be lett bepötyögve és befordítva. Nem lényeges, hogy a belső-memóriában helyezkedjen el!

• MACI

```

.....
;CSILLAGOK
;.....
CopAdr=$7b000
SprAdr=$69000
    move.l #Start,$80          ;a rutin elhelyeződik a TRAP-ban
    trap      #0              ;és elindítódik
    rts

Start:
    movem.l    d0-d7/a0-e6,-(a7)
    lea        $dff000,a6
    bsr        formdata
    bsr        copycopper
    move.w     #$8fff,$96(a6)   ;DMA enable
    move.l #CopAdr,$80(e6)
    clr.w      $88(a6)

waitclick:
    cmp.b #0,$f6(a6)           ;a vertikális sugarat várja
    bne.s      waitclick
    bsr        starts
    bsr        $bfe001
    bne.s      waitclick
    bsr        endintro
    movem.l    (a7)+,d0-d7/a0-a6
    rte                      ;kilépés a TRAP-ból

;-----
copycopper:
    lea        copper,e0
    lea        CopAdr,a1

copyloop:
    move.l(a0),(e1)+
    cmp.l      #$ffffffe,(a0)+
    bne.s      copyloop
    rts

;-----
starts:
    lea        SprAdr,a0
    moveq #6,d1                ;az első sprite sebessége
    bsr        scroll
    moveq #5,d1                ;a második sprite sebessége ...
    bsr        scroll
    moveq #4,d1
    bsr        scroll
    moveq #3,d1
    bsr        scroll

```



```

        moveq #2,d1
        bsr      scroll
        moveq #1,d1      ;a hatodik sprite gyorsasága ...
        bsr      scroll
        rts

scroll:
        sub.b   d1,1(a0)      ;az X koordináta eggyel csökken
        addq.l  #8,a0          ;következő csillag
        tst.l   (a0)           ;kész e az első sprite
        bne.s   scroll        ;ha nincs akkor előlről
        addq.l  #4,a0          ;lépj a következő sprite-ra
        rts

;-----
formdata:
        lea     SprAdr,a0
        moveq #5,d3 ;hat sprite

spriteLoop:
        move.b   #$30,d0      ;kezdő Y koordináta
        move.w   #29,d4       ;30 csillag egy sprite-on belül

starsLoop:
        move.b   d0,(a0) +
        bsr      getXcord
        move.b   d2,(a0) +     ;X koordináta elhelyezése
        move.b   d0,(a0)
        addq.b   #1,(a0) +     ;a sprite magassága egy sor
        move.b   #0,(a0) +     ;adatok a kinézetéhez
        move.l   #$00e6001e,(a0) + ;adat a csillag alakjához
        addq.b   #7,d0         ;magnövekszik az Y koordináta
        dbf     d4,starsLoop
        move.l   #0,(a0) +     ;a nullák a sprite végét jelentik
        dbf     d3,spriteLoop
        rts

getXcord:
        move.w   6(a6),d2      ;ez a rutin szolgál a kiválasztáshoz
        muls     rnd,d2        ;az X koordinátának,a véletlen
        add.w   #$1234,d2      ;helygeneráláshoz
        ext.l    d2
        move.w   d2,rnd
        rts

;-----
endintro:
        move.l   a6
        lea     graphName(pc),a1
        jsr     -$228(a6)
        move.l   d0,a0
        move.l   $26(a0),$dff080
        clr.w   $dff088
        rts

;-----
graphName:
        dc.b    "graphics.library",0
        even

rnd:
        dc.w    0

copper:
; a sprite-ok adatainak mutatói
        dc.w    $0104,$0000
        dc.w    $0120,$0006,$0122,$9000,$0124,$0006,$0126,$9014
        dc.w    $0128,$0006,$012a,$91e8,$012c,$0006,$012e,$92dc
        dc.w    $0130,$0006,$0132,$93d0,$0134,$0006,$0136,$94c4
        dc.w    $0138,$0000,$013a,$0000,$013c,$0000,$013e,$0000
; színregiszterek a sprite-okról
        dc.w    $01a0,$0000,$01a2,$0fff,$01a4,$0aaa,$01a6,$0555
        dc.w    $01a8,$0000,$01aa,$0aaa,$01ac,$0555,$01ae,$0000
        dc.w    $01b0,$0000,$01b2,$0555,$01b4,$0000,$01b6,$0000
; adatok a képernyőhöz
        dc.w    $010f,$ffe,$0100,$3200,$0108,$0000,$010a,$0000
        dc.w    $00e0,$0007,$00e2,$0000,$00e4,$0007,$00e6,$2800
        dc.w    $00e8,$0007,$00ea,$5000
; színregiszterek a képernyőhöz
        dc.w    $0180,$0000,$0182,$0000,$0184,$0000,$0186,$0000
        dc.w    $0188,$0000,$018a,$0000,$018c,$0000,$018e,$0000
        dc.w    $ffff,$ffe
    
```

Felhasználói



PROGRAMOK

DISC-DOC (C64)

A **Disk-Maintenance** néven is ismert felhasználói program bejelentkezése után a főmenübe jutunk. Pontjai:

1. **DISK MAINTENANCE** — lemez karbantartó (dir-editor);
2. **ABLE** — ez a disc-editor;
3. **RESET** — az!

Ide bármikor visszatérhetünk 'RESTORE'-rel

1. DISK MAINTENANCE

Tegyük be a disket a floppyba, majd 'SPACE'. Pár másodperc alatt beolvásodik a directory, majd belép a szerkesztőbe.

- 'CRSR fel/le': mozgás a file-ok között;
- 'E': Két file-t kell vele kijelölni (file-név sörétebb), majd a file-ok a directoryban helyet cserélnek;
- 'R': File-név módosítása;
- 'T': Két file kijelölése, majd a program kilistázza a file-okat (BASIC programot!) PRINTOUT-re 'Yes'-t választva ki nyomtatja őket.
- 'A': A program kezdő- és végcímét írja ki hexében és decben.
- 'S': A program töltése (a típusa *DEL lesz). Könnyen visszahozható a típus állításával.
- 'D': Disassembler a programról képernyőre vagy nyomtatóra.
- 'J': Belépés a disc-editorba úgy, hogy a kiválasztott file első blokkját tölts be.
- 'K': Kijelölés a programról a directoryból.
- 'L': BASIC lista a programról. Ez normális, de nem lehet printerre.
- 'Z': A kiválasztott programról olyan lista, ahogy a BASIC tárában elhelyezkedik (tokenizálva).
- 'C': A directory újraolvasása (ha elrontottunk valamit, hasznos).

'V': Validate. A törölt file-ok tényleg törölődnek!

'B': Lemez-térkép átnézése, szerkesztése.

'E': Edit;

Szerkesztőfunkciók:

'+' : Foglalt block;

'-' : Szabad block;

'Home' : Home;

'A' : Allocate. Az összes blk. foglalt lesz.

'F' : Az összes blk. szabad lesz

'RETURN' : Exit;

'SPACE' : Exit;

'N' : DISK NAME megadása;

'M' : MENÜ-szerkesztő (l. később).

'CRSR bal/jobbra': Mozgás a file-név és a típus között. Ha a nyíl a típuson áll, a 'CRSR fel/le'-vel a file típusát változtatjuk.

A változtatásokat a program 'RETURN'-re kimentti.

2. ABLE (disc-editor)

Belépés után meg kell adni a betöltendő TRACK/SECTOR-t. (Kivéve ha a dir. szerk. ból jövünk ide 'J'-vel.)

A képernyő közepén lévő információk:

TRACK: Az aktuális sáv (dec/Hex);

SECTOR: Az aktuális szektor (dec/Hex);

POSITION: A szektoron belül a kurzor hétényedik pozícióján áll (dec/Hex);

VALUE: A kurzor alatti érték (dec/Hex);

ASC: A kurzor alatti karakter ASC elakja;

SCR: A kurzor alatti karakter képernyőkódú elakja;

LINK: A következő TRK/SEC a DOS link szerinti (a sector 1,2, byte-ja) (dec);

ADDRESS: A kurzor a képernyőmemória ezen a címén áll.
(Ez nem a tényleges cím.)

BINARY: A value binárisan;

WORD: A kurzor alatti (alsó byte) és a következő (felső byte) karakter kódjából képzett cím (dec/hex);

MODE: Mód (ld. később!);

A képernyő felső részén karakteresen, alsó felén hexa formában jelenik meg az aktuális szektor tartalma.

Parancsok:

'B': Új blokk olvasása (TRACK/SECTOR megadása után);

'D': A kurzor helyére a megadott decimális szám kerül;

'G': Az address alatt a SECTOR 3,4. byte-ja által megadott cím (a file kezdő címe az első kblokknál) kerül. Ezután itt a kurzor file-ban való pozíciója látható;

'K': BASIC utasítás tokenjének megadása;

'I': Assembler utasítás megadása;

'M': Mód. Klírás mód választása (ascii/screen);

'P': Kijelölt rész eltávolítása;

'R': BLOCK visszairása;

'V': BLOCK újraolvasása;

'X': Ld. 'D'-nél, csak Hexára vonatkoztatva;

'+' : SECTOR = SECTOR+1;

'-' : SECTOR = SECTOR-1;

'*': (?);

'C': Kurzor alatti byte átmásolása kijelölt helyre;

'E': Számolás; mód, utasítások;

- a kurzor alatti karakter = CAK

- az egész szektor tartalma: ESZT

'a': Egy megadott szám hozzáadása az ESZT-hoz;

'd': Eggyel csökkentli az ESZT-t;

'e': Exor az ESZT-n;

'+' : Az ESZT megfordítása;

'I': Eggyel növeli az ESZT-t;

'L': Egy bittel balra tolja (átfutásosan) az ESZT-t;

'r': Ugyanez jobbra;

'u': Következő exor;

'b': Előző exor;

's': (?);

'RETURN': Exit;

'H': Help;

'J': ?;

'L': ?;

'N': Következő block olvasása;

'O': Exit (Quit);

'W': A memóriába '*' után beírt szöveget bemásolhatjuk a block-ba.

'Y': Ld. 'D', csak binárisra vonatkoztatva;

'<—': Hexadecimális írás;

'a, Shift+a': Decimálisan/hexán cím megadása;

'Shift+u': A kernal utasítások címei. Innen 'Shift+h'-ra megkapjuk néhány kevésbé ismert gépi parancs leírását. Vissza: 'h';

'o, Shift+o': Dec/hex word megadása;

't, Shift+t': Text mód állítása (plusz kurzorvezérlő jelek is megjelennek);

'E, Shift+E': Disassembler képernyőre/nyomtatóra;

'Shift+C/r': Block törlése;

'F1': Sprite-mód;

A sötétebb rész (felül a sprite helye a blockban, ezt a kurzorral állíthatjuk);

Az '1,2,3,4' billentyűkkel a színek módosíthatók;

A Hires és a Multi felirat alatt megfelelő módban a sprite-ok.

Kilépés: 'RUN/STOP';

'RUN/STOP': Egy funkció megszakítása;

Menü-generátor

A **disk-editor**ból hívható 'M'-mel. Ezzel a funkcióval egy menü nevű file-ba a disk elejére megadott file-okat menüből lehet betölteni.

Az első kérdéssel még ki tudunk lépni (Innen ('N'), folytatva ('Y') egy újabb kérdés: be akarjuk-e állítani a színeket? 'Y' után a színek között állítani és készíteni a 'CSRS' billentyűkkel tudunk. Tovább lépés: 'RETURN'. Ekkor sorban megjelennek a disk-en lévő file-ok.

A következőket művelhetjük vele:

'Y': Bevesszük a menübe (BASIC programnál használatos) és a program RUN-nal indul;

'N': Kihagyni a programot;

'S': Bevesszük (gépi programoknál) és a program általunk megadott SYS-re indul;

'D': Befejeztük a válogatást, mehet tovább;

'A': Előlről kezdjük a választást.

Ha kész vagyunk, a program felírja lemezre a menüt. Betöltés (LOAD 'MENU',8, majd RUN) után a file-ok nevei között a 'CSRS' vagy az előttük álló betűjel segítségével válogathatunk. Ha 'CSRS'-ral lettünk ezt, akkor 'RETURN'-re betöltődik a program (és al is indul). Ha a betűvel választottunk, mér nem kell 'RETURN'.

Összegzésül: A program bár kicsit régi, nagyszerű, sokoldalú funkcióval könnyűvé teszi a lemezekben való vágkálást. Egyszerűen egyetlen floppyval rendelkező programozó lemezről sem hiányozhat.

• DoT

INTERWORD (C64)

Öröklési meglepetés, hogy 1992 őszén a dén **InterActivision** Commodore 64-re piacra dobott egy eddig párját ritkító software csomagot. Az **Inter** sorozat a mai napig az **Inter-Word** szövegszerkesztő és helyesírás ellenőrző rendszerből, illetve egy — a legtöbb gyakran használatos grafikus üzemmódot egyesítő — rajzoló programból, az **InterPaint**ből áll. A program nevezetessége, hogy eddig soha nem látott precizitással, barátságos felhasználói környezettel és profi Amiga stílusú kidolgozással örvendeztet meg kezelőjét. A szövegfeldolgozó rész teljes egészében egy amigás programhoz hasonlítható (80 karakteres megjelenítés, ikon- és menürendszer, még az ablakot nyitó, záró ikonok is helyet kaptak).

Rövid felgyorsított töltes után egy frappánsan kidolgozott menüben eldönthető, hogy a szerkesztő, vagy a helyesírást ellenőrző rész betöltését kérjük. Mielőtt bárki is fellelkesedne ez utóbbi szolgáltatás esetleges alányain, jobb ha közléstesszük, hogy a program csak dán írás átnézésére alkalmas, sőt arra sem igazán! Ne csüggedjünk, most jön a lényeg!

Az egyes pont, vagyis maga a szerkesztő kiválasztása után egy kék alapon fehér képernyő jelenik meg. Az Irányítás fejtett rendszer révén főleg menüből, vagy a gyorsaság kedvéért billentyűzetkombinációk alapján történik, a kettes pontba helyezett joystick-kel mozgathatjuk a pointert, és a parancsokat a megfelelő helyeken lenyomott tüzgombbal hozhatjuk működésbe. Sajnos a rajzoló programmal ellentétben itt nem használhatjuk az Amiga mouse-t.

Ha a legfelső sorba clickelünk, akkor az adott helyen aktuális menüablak kinyílik, s ekkor a tüz nyomtatásával valamint a kar egyldajú elmozdításával válogathatunk az alpontok között. A kiválasztás után az opcióra állva engedjük fel a gombot! A szöveges képernyőn értelemszerűen a kurzor billentyűkkel mászkálhatunk, illetve a helyőrző pozíciójának megváltoztatásához a pointer is segítségünkre lehet. Amennyiben gépelelni kezdünk, a pointer az esetleges zavarás elkerülése érdekében eltűnik, s csak akkor jelenik meg újra, ha a botkormányt újra használjuk.

A legfelső sorban látható fejec állapotban fontos információkat hordoz. Balról jobbra látható a program neve és verziószáma, majd a szerkesztett állomány neve következik (**Project: valami**). Amennyiben ilyen nincs, akkor **Noname** felirat látható. A másik oldalon a **RAM**, azaz a szabad tár mérete byte-okban kapott helyet, majd Amigáról elesett ablaknyitó és -záró ikonok következnek. Sajnos funkció nélkül. Egy sorral lejjebb bizonyos rutinok képes megjelenítése található, de erre később részletesebben kitérünk. Alatta a képernyősorok szimbólikus tolosztása látható. A két egymás felé mutató nyíl a margók elhelyezkedését határozza meg. Ezek a joystick-kel és a tűzgomb tolymatos nyomvatartásával mozgathatóak. A pozíciók megváltoztatása esetén a szöveg automatikusan az új keretek szerint rendeződik.

A felé néző nyilak a tabulátor ugrásait mutatják. A jelek az előző módszerrel a 80 karakter bármelyikén elüntethetőek illetve megjeleníthetőek. A tabulálást az idevágó billentyű híján a **'Ctrl'** végzi. A képernyő alján a kurzor pozícióját meghatározó **'X'**, és **'Y'** adatok valamint a sorok számát jelző **'L'** (**lines**) számlálók sorakoznak. Jobb oldalon a 40 karakteres üzemmod lapozó ikonját helyezték el. Amennyiben az összes betű nem férne el egy sorban, ezzel a mutató jelzi, hogy a szövegben éppen hol járunk. A két szélén látható nyíllal ugíráhatunk bizonyos **'X'** koordináták között.

Nos, a menüpontok részletes tárgyalása előtt fontos tudnunk, hogy a program az Amigás nagytetvéhez, a **Cygnus-editor** hoz hasonlóan minden egyes opciót billentyűzetről is támogat. Ezek minden esetben láthatóak a menüpont jobb oldalán.

PROJECT

Az első főmenü a **'Project'** a perifériák, így a lemezegység és nyomtató kezelésével foglalkozik.

New Document: Itt írható fel egy újlag megkezdett állomány neve. Amennyiben ez nem történik meg, a program a **file:noname** néven kezeli. Maximálisan 12 karakter használható, mivel a szövegek mind **'txt'** kiterjesztést kapnak. A parancs lehívásakor egy kis ablakba beírhatjuk a kívánt nevet, majd **'Return'**-nel távozzunk!

Delete Document: Törli a memóriát, de még mielőtt ezt megtenné felteszi a **'Biztos ön ebben?'** kérdést (**'y'**-igen, **'n'**-nem).

Save: A **New Document**-ben meghatározott, vagy korábban betöltött név alapján elmenti az állományt. Amennyiben már létezik egy azonos nevű, felteszi az átlírára vonatkozó kérdést. Lényeges, hogy ennél a funkciónál nem változtathatjuk meg a korábban meghatározott nevet.

Save as: Megegyezik az előző ponttal, azzal a különbséggel, hogy az állomány nevét még megváltoztathatjuk.

Print: A nyomtatásnál a következő jellemzőket határozhatjuk meg (másolatok száma — **copies**, írott sorok száma — **Lines per side**, Lap hossza — **Total lines per side**). A számok a balra illetve jobbra mutató nyilakkal állíthatóak. Ha végeztünk a nyomtatás a **Print** parancssal, míg a távozás a **Back** utasítással érhető el.

Disk Operation: A dos-ablak felső felében a lemezen található file-ok listája jelenik meg. Amennyiben a számuk meghaladja a kép méretét, akkor az oldalt látható nyilakkal mozoghatunk. Nos, a kiválasztás a bőkormánnyal zajlik, s ekkor a kis ablak alatt látható sorban megjelenik az állomány neve. Ezt követően választhatunk törlés (**Delete**), mentés (**Save**) és töltés (**Load**) között. Az utasítás az **OK** parancssal, távozás a **Back** ikonnal hajtható végre. Fontos lehetőség, hogy betöltésnél csak akkor lörödi az előző szöveg, ha arra alózólag utasítást adtunk. Ellenkező esetben az új állomány a kurzor pozíciójának megfelelő helyen kerül elhelyezésre. Ilyen módon különböző iroményokat fűzhetünk össze a tantázia és a memóriánk határain belül.

Startchoise: A program-kezdést jellemző konfiguráció beállítását teszi lehetővé. Változtathatjuk a bal margó (**left margin**), jobb margó (**right margin**) a kurzor villogási sebesség (**flash per second**), és a betűméret (**Wide 80/40 char**) értékét. Ezek után három lehetőség közül választhatunk. A **Save** parancs az adatokat lemeze menti, így a következő indításnál nem kell a beállítással ismét foglalkoznunk. A **Use** utasítás csak a memóriába helyezi el az adott konfigurációt, míg a **Back** parancs semmissé teszi a legutóbbi változásokat.

About InterWord: Információt ad a program készítőiről.

Quit InterWord: Távozik a szerkesztőből, előtte azonban megbizonyosodik szándékunkról. A kilépés a betöltés utáni első menüporthoz vezet.

EOITOR

A következő fontos menüablak a szövegblokkok kezelésével, vágásával, másolásával illetve rendezésével foglalkozik. Mielőtt azonban bármibe is belekezdennénk, elengedhetetlen magának a kezelt blokknak a kijelölése. Menjünk a **joy**-jal arra a betűre, ahol a képzeletbeli szöveglablunk majd nyílni fog, s tartsuk nyomva a tűzet addig, amíg a pontint az utolsó karakterig nem vezettük. A megkülönböztetett szövegrészt egy villogó kare jelzi. Figyelem, csak egy képernyő méretén belül jelölhetünk ki szöveget. A méretezebb bekeretezésre más menüben lesz majd lehetőség, a szerkesztési manőverek azonban nagy blokk esetén így sem működnek majd.

Cut: Kivágja a megjelölt részt a memóriából, s egyben felhasználja a blokk memóriát. Tehát, ha korábban már tároltunk valamit a blokkban, akkor az így őrzött memória elvesz.

Copy: Megjegyzi a kijelölt ablakot, azaz tárolja a blokkmemóriában.

Input: A korábban elraktározott blokkot elhelyezi a kurzor pozíciójától kezdődően. A művelet többször is megismételhető.

Delete: A **cut**-hoz hasonló funkcióval bír, azonban nem bántja a blokkmemória tartalmát.

Initialise Margin: Helyreállítja a kezdeti feltételeként (**startchoise**) meghatározott margó illetve tabulátor pozíciókat.

Delete Tabstop: Eltörli a tabulálásra kijelölt helyeket. Az eredeti állapot visszaállítása az előző parancssal oldható meg.

Use Margin: Három különböző margó határozható meg. Mielőtt kiválasztottunk egyet szabadon változtathatjuk a karakterek távolságát, s az így meghatározott formátumot a gép automatikusan tárolja. Vigyázat egy esetleges **Initialise Margin** parancs után az adott margószámánál beállított érték elvesz!

CHOOSE

Set Mark: Elhelyezi a blokk kezdőpontját a kurzor által meghatározott pozícióra. Miután ez megtörtént mozogjunk az utolsó karakterhez és használjuk a következő pontot. A műveletek gyorsasága érdekében a menüben előforduló utasításokat a funkcióbillentyűkkel is végrehajthatjuk.

Choose from Mark: Kijelöli a blokk végét miután a megfelelő helyre mozgattuk a kurzort. Érdemes megjegyezni, hogy azzal a módszerrel egy képernyőnél nagyobb szövegek is bekeretezhetőek, a működés azonban ilyen esetekben bizonytalan lesz.

Word: Meghatározza azt a szót, ahol a kurzor áll, vagy hozzá a legközelebb tartózkodik.

Line: Kijelöli az adott sort.

Sentence: A legközelebbi mondatot keretezi be. A nyelvtani egységet a pont használatáról ismeri fel, függetlenül attól, hogy a jel után szóköz következik avagy sem.

Section: A bekezdések megjelölésénél használható.

MARKER

Start of Text: Szerkesztés közben gyakran előfordulhat, hogy a szöveg tetejére kell futnunk, de az állomány mérete miatt ez hosszas időt venne igénybe. Ezzel az utasítással azonnal célba érünk.

End of Text: A szöveg végére ugrik.

SCRIPT

Két betűtípus közül választhatunk, normál és átlátszó (underline). Amennyiben van előre kijelölt blokkunk, akkor az ott látható szöveg típusa változik meg, ha ilyenünk nincs, akkor az utasítás végrehajtása utáni karakterek jellegét változtatja meg egészen az első 'return' lenyomásáig.

VARIOUS

Find/Replace: A parancs meghívásakor egy ablak jelenik meg, ahol a **find** rubrikába írjuk be a keresendő karakterláncot, míg a **replace** rovatba azt, amivel fel kívánjuk cserélni. Amennyiben a második sort üresen hagyjuk, akkor az opció csak kereső funkciót tölt be. Ilyen esetben siker alkalmával a keresett szó a képernyő tetejére kerül. Az utasítás végrehajtása közben az 'All Char' ikon, azaz a nagybetű kisbetű figyelembevétele ki/be kapcsolható.

Big Chars/Small Chars: A kisbetű nagybetű üzemmód csak akkor lép működésbe, ha a program rendelkezésére áll egy korábban kijelölt blokk. Ekkor az adott szövegrész karakterei értelemszerű méretbeállítás szerint változnak majd.

ESPECIALLY

40/80 Char: A szerkesztő alapbeállítása 80 karakteres. Ez azonban néha nehezen olvasható, így minden gond nél-

INTERPAINT (C64)

A sorozat második része a grafikus rendszer. Az eddigi egyetlen rajzolóprogram, amely egyesíti a leggyakrabban használatos üzemmódokat (hires, multicolor, FLI) valamint ezek mellett tartalmaz speciális célokra használható karakterkészlet és sprite tervezőt. Ha ezeket önálló programként kezelnénk, bizony egyiküket-másikat nem sorolhatnánk éppen a legjobbak közé, azonban együtt csomagként, s azzal kiegészítve, hogy az üzemmódok akár rajzolás közben is változtathatóak, már igen rugalmasan használható programot kapunk. Amennyiben nem lennánk megelégedve a software szolgáltatásaival, még ebben az esetben is használható más rajzolóprogramok kiegészítőrendszereként, vagy esetleg más editorokkal kombinálva.

Rövid töltés után ez előzőekhez hasonló felépítésű menürendszert pillantunk meg, s öt lehetőségek közt választhatunk. Miután döntöttünk, válogathatunk joystick, egér és billentyűzet irányítási módszerek között. Az Amiga mouse használata nagyban megkönnyíti a munkát. Segítségével könnyedén rajzolhatunk folyamatos vonalakat, és lazán mozoghatunk a menüpontok sűrűjében.

HIRES EDITOR V1.0

A szerkesztő e két közismert és hivatalosan támogatott grafikus üzemmódot kezeli. Tehát ez kb. olyan, mintha egyszerre rajzolnánk az **Art Studio** első és második részében. A 'hires' képernyőformátumnál 320*200-as felbontás mellett minden egyes karakterhelyen csak két szín használható. Az első az átlátszósan meghatározott háttérszín, majd a karakterre jellemző színmemória következik. Ezek a megkötések bizony bosszantóak, de kellő ügyességgel így is kellemes grafikákat készíthetünk. Érdekes, hogy ha sakktáblaszerűen helyezzük el a pixeleket, akkor furcsa függőleges csíkokat kapunk ered-

kül átlátszhatunk a 64-es természetes 40 karakteres üzemmódjához. Ilyen képernyőformátumban a szerkesztett szöveg nem minden esetben fér el a látható képernyőn, így a legalsó sorban elhelyezett léptető berendezést használhatjuk.

Colours: A korábban már megismert nyilekkel állítható a képernyő (screen), a keret (border) és a szöveg (text) színe.

A menü alatt látható sorban egyes utasítások piktogramjai kapnak helyet. Balról jobbra a következők sorrendben: vágás (cut), másolás (copy), elhelyezés (input), nyomtatás (print), lemezműveletek (disk operation). A másik oldalon a szöveg rendezésére vonatkozó parancsok sorakoznak: beláratás, blokkosítás, jobbrálatás és középre rendezés. A szöveg átalakítása nem a kijelölt blokkok szerint zajlik, hanem bekezdéses rendszerben.

Nagyon lényeges, hogy semmiképpen se írkaljunk az eredeti programot tartalmazó lemezre, hanem minden futtatás előtt tartsunk készletben egy előre formált oldalt, és oda mentjük szöveg fájljainkat. Amikor befejeztük a munkát és kilépünk az editorból, ne felejtjük a lemezt újra kicserélni. Nos, miután mindent értünk és mindennel készen vagyunk, esetleg arra is vetemedhetünk, hogy irományunkat a dän helyesírás szabályai szerint ellenőrizzük (azért tárgyaljuk ezt a részt is, mert várható egy olyan változat, ami ha nem is magyar, de angol írásokat tud javítani). Szóval a főmenüben most a kettős pontot választjuk. Ezek után a program megkérdezi a javítandó szöveg nevét. Jelezzük, minden állomány nevét fejben kell tartani, menü directory kérésére itt már nincs lehetőség. A nyelvi fejtörő villám gyorsaságával zajlik le, és a hibás szavak kilíródnak a képernyőre. Amennyiben olyan sok lenne, a szöközzel lapozgathatunk. Átirásra nincs lehetőségünk, azt csak a később visszatöltött editorban végezhetjük el.

• JEAN

ményül. Ez a jelenség a képernyőpontok közti méretkülönbségből adódik. Nos, a második esetben megnő a színek száma, ezzel szemben a felbontás 160*200-ra csökken. Ennek az az oka, hogy két egymás mellett lévő bit határoz meg egy színt. Ebből egyenesen következik, hogy összesen négy szín áll rendelkezésünkre (mivel két bit négy különböző számot határozhat meg). Az egyik itt is a háttérszín, ezután három szabadon választott következik.

A lényegre lépve a szót, a rajzoló a következőképpen néz ki. Alul és felül vízszintes csíkban menürendszerek láthatóak, középen pedig a rajztáblát helyezték el. Az irányítás a korábbi választásnak megfelelően történik, s a menükben a szövegszerkesztőnél leírkatat egyezik meg. Az alsó kereten látható 'menu off/on' ikonnal a panelek ki/be kapcsolhatóak. A kép jobb alsó szélén a színskála 16 színe látható, s a választás a pointerrel valamint a tűzgombbal zajlik. A másik oldalon a következő elengedhetetlen funkciók kapnak helyet (egy-egy ilyen rutin addig működik, amíg érvényességet egy másik parancs felhívásával meg nem szüntetjük):

- **Folyamatos rajzolás:** A görbe vonalak a tűz nyomtatásával és a mouse, vagy joy folyamatos mozgásával hozható létre. Egy-egy pont lerakása értelemszerűen a tűz egy szeri lenyomásával történik.
- **Feltöltés:** A funkció zárt alakzatok kiszínezésére szolgál. Álljunk a kiválasztott forma egyik belső pontjára, majd nyomjuk meg a tűzet. Figyelem, ha az alakzat bárhol is nyitott a fillezés kiszökik és más területekre is hatással lesz. Ilyenkor és más hosszadalmas procedurák során a folyamatot a 'run/stop' billentyűvel állíthatjuk le.
- **Egyenes:** Jelöljük ki a leendő egyenesünk kezdőpontját, majd a gomb nyomtatásával mozogjunk a végponthoz. A tűzet felengedve a program megrajzolja a kívánt vonalat.

- **Zigzag:** Hasonló az előző opcióhoz, azzal a különbséggel, hogy az egyenes rajzolása közben nem kell nyomvatartani a joy, vagy mouse gombját. Elengendő a kezdőpont, majd a végpont megjelölése. Az utolsó végpont ilyenkor mindig egy következő egyenes kezdőpontja lesz. Ezzel a módszerrel zigzagos ábrákat, táblázatokat tervezhetünk. Amennyiben már nincs szükség a vonalhúzó rutinra, válasszuk a folyamatos rajzolás ikonját.
- **Kör, ellipszis:** Ezzel a két egymást követő opcióval kör és ellipszist rajzolhatunk (egy kicsit sajátos felfogásban). Az első gombnyomással a kör középpontját, majd a másodikkal a szélességét adhatjuk meg.
- **Négyszög:** Egy gombnyomás, és kijelöltük a téglalapunk egyik sarkát, majd a tüzet felengedve határozzuk meg az átellenes pontot.
- **Blokk:** Teljesen megegyezően működik a négyszög rajzolással, azzal a különbséggel, hogy a kijelölt területet a memóriában tárolja és a következő gombnyomásra az ott elhelyezett ábrára rámásolja azt. A blokk (brush) egyébként csak akkor vesz el, ha egy újabb blokkot határozunk meg, vagy töltünk be.
- **Undo:** Az utolsó működésünk eredményét teszi semmissé, esetleges hibáinkat javítja ki.
- **Nagyítás:** Miután a pointerrel kijelöltük a nagyítás centrumát, a program egy speciális szerkesztőre vált át. A rajzolás itt azonos módon folyik azzal a különbséggel, hogy a pixel mérete kb. két karakternyire növekszik. A jobb oldalon elhelyezett skáláról választhatunk a 16 szín közül, illetve a képen tönénő mozgásban az alul látható négyirányú nyíl segít. A bal felső sarokban található kis négyzettel távolozunk.

A felső sor menüpontjait itt részletesen tárgyaljuk. Ha a következő szerkesztőkben estleg átfedés fordulna elő, akkor egyszerűen csak utalunk az itt ismertetett anyagra ezzel elkerülve a felesleges ismétlést.

PROJECT

New: A kép törlése a memóriából. A folyamat az 'undo' paranccsal semmissé tehető. Azonban vigyázzunk nem hívható vissza a kép, ha már betöltöttünk egy újat, vagy ha a törlés után már elvégeztünk egy másik műveletet.

Load/Save: A megjelenő dos ablakba betölti az összes olyan fájlt, aminek megegyezik a képernyőformátuma az éppen aktuálissal. Ez attól függ, hogy éppen hires, multi, esetleg Koala, vagy Inter üzemmódot használunk. A nevek közt a nyílakkal mozoghatunk. A kiválasztás pointerrel, vagy az üres sorra mutató után saját kezű gépeléssel tönénik. Figyelem, gépelés közben távolítsuk el az Amiga egeret, mert az zavarja a gép működését! Töltés/mentés az 'ok' paranccsal, törlés a 'return'-nel. Mantés előtt, ha már létező állományt választunk a program érdeklődik a felülírás lehetőségéről.

Dos Command: Az itt megjelenő ablakba beírhatjuk az általános dos utasításokat, mint pl. I, V, S, F, R, éretelemszerűen szabályos formátumban, csak éppen az open utasítást és a **macskakörme**ket kell elhagynunk.

Print: A nyomtatás kétféleképpen történhet. Negatív, azaz inverz üzemmódban és normál képernyőformátumban. A döntés az adott leírat mellett látható kis négyzet segítségével történik. Ettől függetlenül választhatunk **CBM** kompatibilis, avagy **Epson** elvű nyomtatórendszer közül.

Morecolour: Az opció bekapcsolt állapota határozza meg a multicolor (plpa) illetve a hires (X) üzemmód jelenlétét.

Info, Quit: Ld. *InterWord*

EDITOR

Mirror X, Mirror Y: Hasonlóan működik a blokk utasításhoz, csak a kiválasztott területet nem mozgatja, hanem helyben tükrözi X vagy Y tengely mentén.

Colour: A kijelölt színre változtatja a hátteret. Válasszunk egyet a skálán, majd mutassunk a képernyő valamelyik pontjára!

BRUSH

Load/Save: Működése megegyezik a **project**-ben tárgyaltakkal, azzal a különbséggel, hogy a lementett blokkok képernyőformátumtól függetlenül töltethetők a memóriába.

Re-estal: Az utoljára kivágott, vagy betöltött **brush**-t újra használhatóvá teszi. Pl: Ha egy ébra kivágása után már húztunk egy vonalat, vagy barmi mást tettünk.

SPECIAL

Colour: A 16 felsorolt szín közül megválaszthatjuk a felhasználói ablakok háttér- és a nagyítóács színét (**background**), a felhasználói ablakok karakter- és a menük alapszínét (**foreground**), a menük inverzszínét (**special**), a pointer külső (**pointer #1**) valamint belső színét (**pointer #2**).

Net: Háló a nagyítóüzemmód megkönnyítése érdekében.

Inter/Koala: Választhatunk a két formátum között. Az **Inter** a program saját tárolási elvén menti el a képet, míg a **koala** könnyebbé teszi a későbbi más rendszerekbe tönénő konvertálást (pl. **Art Studio**, **AmicaPaint**). Természetesen a két opció csak multicolor módban értelmezhető.

Coordinate: Az opció használatakor a felső keretben megjelennek a pointer éppen aktuális koordinátái.

Mindent egybevetve a rajzolóprogram nem tartalmaz olyan lényeges dolgokat, melyekben az **AmicaPaint**, vagy akár az **Art Studio** is bővelkedik pl. különböző méretű nagyítások, perspektívák, spray, stencilék stb. Ezzel szemben viszont az egeres megoldással könnyen kezelhető, s további pozitívuma, hogy az üzemmódok rugalmasan követhetik egymást.

FLI EDITOR V1.0

Az embereket mindig is bősztantotta a Commodore 64 erősen korlátozott grafikai képssége. Szerencsére a gép sok olyan gyári hibát tartalmaz, melyeket ügyesen kihasználva javíthatunk ezeken a jellemzőkön. Úgy 1989 táján holland srácok, akik a **Blackmail** democsoporton belül tevékenykedtek kidolgoztak egy forradalmi grafikai megoldást. Az ötlet lényege, hogy bizonyos regisztereket rasztorsoroként átlva nagyobb szabadságot nyerünk a színtelhasználás területén. Az eredmény, hogy az eddigi karakterenkénti három szín helyett az egyes karakterek minden külön sorában használható a három különböző szín. Ezen felül a képernyő háttere rasztorsoroként átlítható. A felfedezés után egymást követték az új üzemmódok. Megjelent az **FLI** hires változata az **AFLI**, valamint a különböző interlace eljárásokkal a színek számát és a felbontást is növelték. Ezeket az új eljárásokat a szerkesztő ugyan nem tartalmazza, de a memóriakihasználás és az elérhetőség szempontjából a hagyományos **FLI** üzemmód nyújtja a legoptimálisabb lehetőségeket.

A továbbiakban csak azokra az opciókra térünk ki részletesen, amelyek a korábbi ismertetés során még nem fordultak elő. A előző leírás helyére minden esetben utalni fogunk. A szerkesztő kezelése teljesen megegyezik a **Hires Editor** nagyító opciójával, csak a felső sor menürendszere a nagyított kép tetején foglal helyet.

PROJECT

New, Load, Save, Print, Dos Command, Info, Quit: Ld. *Hires Editor*

Import: Ezzel az alponnttal lehetőségünk van más képtormátumú multicolor képek betöltésére. Pl, ha egy koala képet szeretnénk az **FLI** lehetőségeivel feljavítani.

EDITORI

Return: Megegyezik az 'undo' paranccsal.

Char: A soron következő négy opció közül csakis az egyik lehet bekapcsolt állapotban. Ez az egyszerű pontrajzolás jelképe

Line: A vonalrajzolóhoz adjuk meg a kiindulót, majd a végpontot. A tűzgombot nem kell folyamatosan nyomvatartani.

Copy: Másolás a rajzolási szabályok bonyolultsága miatt csak a karakterhatárok betanásával történhet. Kijelöljük a másolandó terület felső csücskét, majd nyomvetelés nélkül az alsót. A kiválasztásnál tetszőleges területet jelölhetünk ki, akár a négy irányú nyilat is használhatjuk. A szabályok a másolandó terület elhelyezésére ugyanúgy vonatkoznak.

Background: A kiválasztott színnel lecserélhetjük az alapállapotban feketére állított rasztiersor színet.

Show: Ezzel a paranccsal nézhetjük meg a teljes képet. Visszatérés a 'C=' billentyűvel. Amennyiben az üzemmód használata közben megnyomjuk a tűzgombot, vagy a 'space'-t, akkor egy villogó kis karakter jelzi a képzeletbeli nyújtóláncsa helyzetét.

SPECIALI

Colour, Net: Ld. Hires Editor!

Merk: Lehetővé teszi a 'load', 'save' és 'import' opcióknál bármely file képként történő betöltését. Ilyenkor a lemezen tárolt minden állomány neve kiírásra kerül. Azonban vigyázzunk, mert maximális biztonsággal csak az 'import' parancsot használhatjuk. Előfordulhat, hogy egyes képek 'load'-os betöltése a program kifagyásához vezet.

CHAR EDITOR V1.0

A soron következő szerkesztő egyesíti a legelterjedtebb karakterkészletek szerkesztési eljárásait. Tervezhetünk 8*8, 8*16, 16*8 valamint 16*16-os betűket. Az ennél nagyobb fontok kialakítására a program nem alkalmas.

Az editor felépítése az eddigiekhez képest némi eltérést mutat. A szokásos felső menü elatt bal oldalon ez éppen aktuális betű nagyított képe látható. Jobbra a szerkesztő eblakban a négy irányú nyíl a karakter birtépképet rotálja x és y irányokban. Ez alatt a kinagyított font sorszáma kapott helyet, majd a színek következnek (háttér, 1, 2, 3). A harmadik adja egyben a hires felbontás ceruzaszínet. Az énékek a jobbra illetve balra mutató nyilakkal változtathatók.

A másik oldalon látható ablakban állíthatóak a készlet magassági (Y-len) és hosszúsági énékei (X-len). Az alsó fekete csíkban a készletet helyezték el (kezdetben teljesen üres). Az x, y értékek megváltoztatásával a betűk sorrendje is automatikusan rendeződik. A villogó negyszög mutatja az éppen szerkesztés alatt álló karaktert. A keretel a pointerrel és a tűzgombbal mozgathatjuk.

A 'project' és 'special!' menük újdonságot nem tartalmaznak, ezért csak az 'editor!' ponttal foglalkozunk:

Return: Ld. FLI Editor!

Delete: Törli a meghatározott karakter vagy blokkot.

Copy To: A kijelölt betűt vagy blokkot a parancs meghívása után választott pozícióra másolja.

Mirror X, Mirror Y: X, Y tengely mentén tükrözi az aktuális karaktert vagy karaktersorozatot.

Neg: Invertálja a kijelölt részt!

Block: A blokk meghatározásához először a kezdőkoordinátát jelöljük ki, majd a végpontot. Az így behatárolt részt megkülönböztetett szürke szín jelöli. A csoportosítás akkor szüntethető meg, ha a pointerrel egy szabad karakterre mutatunk.

SPRITE EDITOR V1.0

Manapság egy korszerű sprite-szerkesztőnek minimalisan tudnia kell animációt és overlay technikát kezelni a legkülönbözőbb elrendezésekben. Programunk ezeknek maximálisan eleget tesz. Tulejdonképpen az egyetlen, amit nem tud, az nyolcnál több szellem egyidejű szerkesztése, de erre átlában nincs is nagyon szükség.

Nos, programunk képernyőfelépítése a következőképpen alakul: Bal oldalon a szerkesztett szellem nagyított másolata, alatta a fekete csíkon a kiválasztott sprite-ok sorakoznak. Jobb oldalon az editor műszerfala látható. A doboz ablakokra oszlik, legfelül a képernyőn látható sprite illetve csoport száma található. Az érték a három felfelé valamint lefelé mutató nyillal szász, tízes, illetve egyes helyiértékben állítható. Ennek eredménye rögtön meglátászik az alul elhelyezett szellemek változásában. Mindezek elatt egy négy irányú nyillal rotálható a sprite illetve sprite-csoport (sosem egymásba, hanem önmaga körül). Egy lyukkal lejjebb kilenc változtatható szín kapott helyet. Az első a háttér, míg a többi a nyolc darab betűeg saját színei. Ezek az egymásra helyezett (overlay) technikánál vesznek át kulcsszerepet, illetve az első három a multicolor üzemmódnál. A színskálán a jobbra, és balra mutató nyilakkal mozoghatunk. Legalul megint egy négyirányú kereszt látható, segítségével a nagyítót mozgathatjuk az egy-más mellé és alá rakosgatott sprite-ok között.

PROJECT

New: Törli a teljes 128 darabos sprite-készletet.

Load/Seve: Betölti illetve lementi a teljes készletet, vagy behoz egy animációknak lementett sorozatot. Lényeges, hogy itt csak azok az animációk töltethetők, amelyekhez táblázat nem tartozik, mert ez a grafikában zavarokat okozhat.

Layout: A nyolc darab sprite elhelyezésének és minőségének meghatározására szolgál. A felsorolt mutatók a nyilakkal változtathatók:

- **No. FLI Sprites:** Az egymáson elhelyezett szellemek száma egytől nyolcig. Sajnos arra nincs lehetőség, hogy pl. egymás mellé lerakjunk két négy-négy rétegű sprite-ot, csak egy oszlopot alakíthatunk ki. Az overlay technika lényege abban rejlik, hogy hires felbontás mellett egy sprite területen akár 8 különböző színt is használhatunk.

- **Sprite-Block St:** Itt a tömbben elhelyezett szellemek száma határozható meg (8*1, 7*1... 2*1, 1*1, vagy 4*2, 3*2, 2*2, 1*2). Nagyon hasznos akkor, ha több sprite-tal akarunk egybefüggő képet, vagy animációt készíteni.

- **More Colour:** A hires/multi üzemmód kapcsolására szolgál. Nincs értelme többszínűre kapcsolni akkor, ha overlay technikát alkalmazunk.

Animating: Az animációk külön kis szerkesztőt kaptak. A háromjegyű számiálókka it állíthatjuk be az animáció kezdetét (**Start et Sprite** — az első sprite illetve csoport száma), hosszát (**Animations lenght** — annak a szellemnek, vagy csoportnak a száma, ahol a lejátszás befejeződik), sebességét (**Animations Speed** — nullától 15-ig) és módját (**Normal/Ping-Pong** — oda, vagy oda-vissza). A fejezet külön 'project' menüt is kapott:

- **New:** Nem a grafikát, hanem az animációs táblázatot törli.

- **Load/Seve Animation:** Betölti illetve lementi azokat a sprite-okat, amelyek az aktuális animációban részt vesznek.

- **Seve Info:** Ki/be kapcsolható mutató, használata esetén az animációk mellett a táblázat és az elhelyezkedési pozíciók is lementhetőek.

- **Quit:** A főmenübe tavozik.

Dos Command, Info, Quit: Ld. Hires Editor!

EDITOR

Return: Semmissé teszi az utolsó végrehajtott parancsot.
Delete: Törli a képernyőn látható sprite-ot, illetve sorozatot.
Copy to: A műszerfalán beállított témát, vagy csoportot oda másolja, emiatt ugyanott a parancs lehívása után beállítunk. A végrehajtás a villogó 'copy' felirat mellett látható négyzetre clickeléssel történik.
Roter: Megforgatja a képernyőn látható szellemeket a saját középpontjuk körül. Multi üzemmódban a 90 és a 270 fo-

kos elforgatás nem célravezető, mert a megváltozott bitelrendezés használhatatlan grafikához vezet.

Mirror X, Mirror Y, Neg: Tükrözi illetve értelemszerűen invertálja a képernyőn elhelyezett sprite-okat.
 Bizonyos jelek arról árulkodnak, hogy az **Inter** programcsomag ezen változata még nem végleges. Egyes funkciók működése nem tökéletes, sőt esetenként hibásnak is nevezhető. Remélhetőleg a közeljövőben várható a készlet kijavított, esetleg más fontos szerkesztőkkel kiegészített verziója.

• JEAN

DISK MASTER V2.0 (Amiga)

Mindjárt az elején megjegyezzük, hogy a két elterjedt 2.0 béta, azaz teszt verzió és a 2.04-es változat között a fejlesztők a hibák kijavítása mellett semmi változtatást nem eszközöltek.

A software betöltése után egy háromablakos képernyő látványa fogad bennünket. A teletűk elhelyezett fejlécen balról jobbra a program megnevezése, verzió száma, a pontos idő, dátum, hónap, év, nap valamint a memóriára vonatkozó felmérések byte-os formátumban, chip, fast és összesített sorrendben. A stuff rugalmasságának köszönhetően a program teljesítménye ural lehetünk, megváltoztathatjuk a teljes képernyő felépítést, az összes színt, sőt még saját utasításokat is bevezethetünk. Nos, hogyan is történhet mindez? Bőlgésszük tovább az ismertetőt és mindenre fény derül.

Az ablakok, akárcsak ahogy a **workbench**-ben megszokhatuk teljesen szabadon mozgathatók. Ragadjuk meg az eget és az objektum felső keretére mutatva valamint a bal gomb egyidejű nyomvatartására pozicionáljuk a megfelelő helyre. Az ablak bal felső sarkában árválkódó kis négyzetre clickelve megszüntethetjük az objektumot, illetve a jobb oldalon látható két kis ikon használatával változtathatunk ennek prioritásán. A bal oldali jel hatására a keret a lehető leghatékonyabb, míg a jobb oldali használva eblakunk az előtérbe kerül. A méretek változtatására a jobb alsó sarok használható. Ennek akkor van jelentősége, mikor nem kívánjuk kihasználni a rendelkezésünkre álló nagy területet (esetleg nincs olyan sok file), vagy éppen a könnyebb átláthatóság kedvéért növelni kívánjuk azt. Na már most, az ablakban felsorakoztatott elemeket a sarok mellett feltüntetett nyilakkal görgethetjük, de ugyanezt tehetjük meg az oldalra berendezett oszlop felé, illetve az alsó változat jobbra-balra rángatásával. Továbbá alap helyzetben minden ablakban az elérhető háttértárolók és az azokon megtalálható leggyakoribb alldirectory-k sorakoznak. Három eltérő meghatározással találkozhatunk. A 'dev' azaz device a háttértároló hivatalos megnevezéssel, 'vol' azaz volume tulajdonképpen ugyanaz a lemez nevével kifejezve (akkor van jelentősége, ha fogalmunk sincs, hogy melyik meghajtóba helyeztük a diskünket) és az 'asn' címszó alatt az alkönyvtárak nevei állnak tömört sorokban. A megjelölés egyetlen clickeléssel, míg az aktivizálás két gyors nyomtatókos balgomb használatával történik. Amennyiben lassan véggezzük a műveletet a szelektált ablak deszelektálódik, vagyis nem történik semmi. Az adott ablakban kiválasztott háttértároló, az állományok ottani megjelenéséhez vezet. Amennyiben egy alldirectory mellett döntünk, akkor az mindig az alapértelmezésű meghajtóról érkezik (mereklemez hiányában ez a df0). Hasonló hatást érhetünk el, ha a felső keret alatt szabadon hagyott sorba manuálisan juttatjuk be a meghatározott drive és esetleges elérési út nevét. Ez teljesen úgy működik, mint a dos-ban megismertek, tehát mondjuk a C: könyvtár azon elemeinek betöltése, amelyek első betűje 'a', harmadik betűje pedig 'd', a df0:c/a*d* paranccsal történik. Mellesleg, ha nem ezt tesszük, akkor is itt látható az éppen aktuálisan betöltött alkönyvtár elérése.

Amennyiben már állományokat töltöttünk be, az ablak fejlécén két '0' kezdetű ellátott szám jelenik meg. Az első a lemezen fellelhető szabad hely byte-ban kifejezett hosszát adja,

míg az azt követő a megtalálható file-ok és alkönyvtárak számára vonatkozik. Figyelem, a szám csak a megadott directory-ra vonatkozik nem az egész lemezre. Mindezek mellett minden ablak jobb felső sarkában egy betűre lehetünk figyelmesek. Az 'S', 'D' valamint 'C' jelek a source (forrás), destination (cél) és command (parancs) meghatározásokra utalnak. Az eblakok számától függetlenül (de legalább kettő) több forrás és célpont meghatározása is lehetséges (erről később). Amennyiben erre a jelre clickelünk, akkor az automatikusan a parent opció működését szimulálja. A directory file sorrendben, majd alfabetikus rendszerben megjelenő neveket kijelölhetjük későbbi műveletek elvégzése céljából. Ez, mint már említettük egy balgomb clickeléssel történik. Második alkalommal a file deszelektálódik. Két gyors gombnyomásra behatolhatunk egy alkönyvtárba illetve aktivizálhatunk egy állományt. Amennyiben a program egy adathalmazt felismer, akkor azt megjeleníti kép, szöveg és végső esetben hexadecimális formátumban.

Itt az ideje, hogy egy kicsit az ablakok kijelöléséről is beszéljünk. Ahhoz, hogy bármilyen műveletet végezzünk a keretben felsorakoztatott állományokon, definíciúnk kell az erre kiválasztott ebleket. Ez azért is fontos, mert enélkül előállhatna olyan helyzet, hogy például a külső helyett a belső meghajtót pucoljuk meg a file-októl. Kinek hiányzik ez? Tehát a definícióhoz annyit kell tennünk, hogy az ablak bármely belső pontjára mutalunk. Ekkor az objektum fejlécének satírozottsága megszűnik. Az így meghatározott keret, ha lehetőség van rá automatikusan forrássá válik. Természetesen egyszerre csak egy munkaterületet használhatunk. A kijelölés az állományok válogatásakor magától zajlik, hisz a file-ok a kereten belül foglalnak helyet.

PARANCS ABLAK

Itt jut szerephez az eddig érintetlen parancs ablak. Az alapállapotban keskeny felépítésű hasámban felülről lefelé elrendezett utasítások láthatók. A különlegesen elválasztott sorban az 'a:startup.dm' felirat olvasható. Ide-clickelve, majd a 'Return' billentyű lenyomására a betöltés utáni közvetlen állapot hozható létre. Emellett a parancs törölésekor az ablak egy normál állomány kijelző munkaterületté alakítható. Ilyenkor a sarokban feltüntetett 'C' betű helyéül egy 'S' veszi át, s ezáltal elvesztjük az utasítások használatának lehetőségét. Persze mindenre van megoldás, ezt majd a későbbiek során elemezzük. Most azonban nézzük mi találunk még ebben az eblakban.

DF0: Most fontos a használni kívánt ablak előzetes megjelölése. A parancs a belső meghajtóról iktat be a könyvtárat.

RAM: A csupán egy drive-val és/vagy nagy memóriával (már-mint gépmemóriával) rendelkezők opciója a RAM parancs. Aktivizálásához szükséges a 'Ram-Handler' nevezetű kis file 'I' directory-ban történő elhelyezése. Mind-emellett csak arról az egységről hívható meg, ahonnan magát a programot betöltöttük. A ramdisk megegyező módon viselkedik bármely lemezes meghajtóval, másolhatunk, törölhetünk, átnevezhetünk és többek közt alkönyvtárakat is nyithatunk. Használatáról kicsit később szólnunk.

Root: Tegyük fel, hogy az alkönyvtárak kusza hálózataiban kószalunk, s hirtelen az anyadirectoryban akad némi dolgunk. Ezt segíti elő ez az opció. Ha a képen az anyakönyvtár látható, akkor a háttértárak felsorolásához jutunk.

Parent: Hatása megegyezik az előzővel, azzal a különbséggel, hogy könyvtárról könyvtárra lépegetve jutunk el a vég-ső célpontunkig.

All: További operációra kiválasztja az összes állományt és alkönyvtárat, tekintet nélkül arra, hogy esetleg azok korábban már megjelölt állapotban voltak.

Clear: Épp ellenkezőleg, deszelektálja az ablakban látható összes címet.

Select: A feltételes meghatározásra is lehetőségünk van. A megjelenő ablakban megadható a kiválasztás körülménye. A kérdőjelel használatával az ismeretlen, vagy alternatív betűket helyettesíthetjük, míg a csillag ezen felül a szóban előforduló összes következő karaktert jelképezi (Például valamennyi kétbetűs állomány és könyvtár kijelölése: '??', vagy a második karaktertől 'alma' szót tartalmazó, majd tetszőleges hosszú nevek kiválasztása '?alma*' fűzőr begépelésével történik. A magányos csillag használata az előzőekben említett 'ALL' parancs végrehajtásához vezet).

Exclude: Az előző utasítás inverz változata, tehát a már kiválasztottak közül deaktiválhatjuk az itt meghatározott jelsorozathoz igazodó címeket. Természetesen a select és exclude nagy mennyiségű file esetén nyer igazi értelmet.

Copy: Az előzőleg gondosan meghatározott forrásról a célpontre másolja az állományokat illetőleg a könyvtárakat, tartalmukkal együtt (egyszerre több célpontra is kópirozhatunk, de erre bőven a 'New Window' és 'Lock' parancsok ismeretetésénél térünk ki). A destination ablakban kijelölt nevek a művelet elvégzése után is kiemelve maradnak. Másolás közben a forrás ablakának fejlécében a két '0' adatok helyett elsőnek az átrántott file-ok összegzett hossza, majd második helyen azok száma jelenik meg. Ez a jelenség egyébként minden kiválasztás után előfordul. Itt jegyezzük meg, hogy minden könyvtárra vonatkozó file-művelet során a directory-n belül megtalálható állományokra szelektációs meghatározást adhatunk ki, a 'Select' pontban ismertetettek alapján.

Move: A 'Copy' analógiájára épül, azzal az eltéréssel, hogy a másolás után törli a forráson kijelölt címeket. Mikor látjuk ennek hasznát? Nos, amikor például néhány file-t egyik alkönyvtárból a másikba kívánunk költöztetni. Lemezegység nélkül ekkor rettentő kényelmesen a lemez kivétele nélkül dolgozhatunk. Amennyiben a forráson az írásvédelmet nem kapcsoljuk ki, a program hibaüzenettel a másolással megegyezően funkcionál.

Delete: A megjelölt állományokat és könyvtárakat tartalmukkal együtt törli az adott háttértárolóról. A biztonsági okokból megjelenő ablakban a 'continue' a parancs végrehajtását, míg a 'cancel' a terv elvetését eredményezi.

Rename: A file-ok és directory-k átnevezésére szolgál ez az opció. Az eblakba begépelhetjük az új névnek kívánt karakterfüzért. Szintén a 'continue', vagy ebben az esetben az 'Enter' billentyű hozza működésbe, illetve az 'abort' valamint 'cancel' érvényteleníti a parancs végrehajtását. Az előbbi hatására a több név kiválasztásakor abc sorrendben végrehajtódó láncfolyamat megszakad, a kiválasztott elemek aktívak maradnak, míg a második használatkor csak a következő elemre ugrunk. Egy név maximum 29 karakter hosszú lehet.

Protect: Egy nyolctagú bitsorozat ki/be kapcsolgatására van lehetőségünk. A 'HSPARWEO' fűzőr bármely tagját 0-ra illetve egyre állíthatjuk az őket megelőző '-' és '+' relációs jelekkel. Figyelem egy-egy mínusz után a teljes további sorozat kikapcsolódik, tehát a továbbiakban a visszakapcsoláshoz egy '+' jel szükséges. Szóval ha egy átlagos file írásvédelme '---R-E-' alakban határozható meg, akkor az a mi meghatározásunk alapján így néz ki: '-HSPA+R-W+E-O'.

Magyarán ezt a sorozatot kell begépelnünk

A bitek jelentése:

-H (hidden): Bekapcsolva elméletileg a dos dir parancsok elrejtik az így megvédett állományt. A gyakorlatban azonban ez a kapcsoló nem működik. Mindazonáltal nem kizárt, hogy a Commadore a jövőben az újabb gépeken már alkalmazni fogja.

-S (script): Amiga dos utasításokat tartalmazó script, batch file-ok jelzőbitje.

-P (pure): Jelentősége a rezidens programoknál tapasztalható. Csak bekapcsolt 'p' jelzővel rendelkező file lehet rezidensé. Hogy mikor van erre szükség? Például, ha nem 3.0-as géppel rendelkezünk és nincs merevlemez, neghajtónk. Ekkor a fontos utasítások (List, Dir stb) állandóan a memóriában tarthatóak, s kerülhet az anyalemez ismételt visszahelyezése.

-A (archived): Csupán információ jelleggel alkalmazható kapcsoló. Amennyiben bekapcsoljuk, jelzi számunkra az adathalmaz archivált jellegét.

-R (readable): Bekapcsolva az állomány másolását engedélyezi.

-W (writable): Bekapcsolva az állomány írását engedélyezi, tehát előállíthat olyan helyzetet, hogy a program ugyan nem írható, de felülírható. Ezért ajánlatos a teljes védelemnél a 'W' és 'D' jelek egyetemes törlése.

-E (executable): Ez a kapcsoló a futtatható file-ok, esetében aktív. Képek, modulok szövegek nem aktivizálják.

-D (deletable): Működtetve az állomány törlését teszi lehetővé.

A software mindig az utóljára bevitt fűzért jegyzi meg, amit csak a 'cancel' parancs végrehajtása tesz semmissé. Az opció működéséhez az előzetes file-kiválasztás szükséges.

Comment: Itt, megjelölt állományokhoz csatolható, legfeljebb 79 byte-os üzenet (lehet ez a program neve, vagy annak működésére utalás) szerkesztését végezhetjük el. Az ablakban az eddig tárolt üzenet jelenik meg, ami aztán az átírás után 'continue' hatására kicsírelhető 'cancel'-al meghagyható illetve 'abort' választásakor a folyamat le is állítható.

Find: A directory-menüben, vagy bármely directory-ban kiválasztott könyvtárban esetleg alkönyvtárban keresést hajt végre. Az állomány neve megadható direkt illetve burkolt módon. Ez utóbbira a 'Select' pontban leírtak vonatkoznak. Miután a program megtalálta a keresett file-t, három lehetőség áll rendelkezésünkre. A 'continue'-val folytatódik a művelet, hátha egy másik a feltételeknek megfelelő névre bukkantunk, az 'abort' hatására abbahagyjuk a keresést illetve a 'open' választásakor egy új ablak nyílik, ahol a megtalált állományt tartalmazó directory kerül megjelenítésre.

Read: A kiválasztott szövegtípusú állományokat, illetve a fejlécben azok nevét jeleníti meg karakterek formájában (megyer szöveg kiírásához előzetes betűkészlet betöltésre van szükség). A megjelenő új képernyőn a szöveget soronként a kurzor billentyűkkel, oldalanként azok 'Shift'-et változtatásával görgethetjük. Az egér bal gombját lenyomva a pointer helyzetével is szabályozhatjuk a futási sebességet aszerint, hogy az milyen közel áll a képernyő közepéhez. Centrális pozícióban mozdulatlan, illetve ettől kitérve a sebesség az adott irányban növekszik. A bal sarokban tölthető kijárat ikonral illetve az 'Enter' billentyűvel lávozunk, vagy lépünk a következő szöveg megjelenítésére.

HexRead: Egy adathalmaz hexadecimális megjelenítését teszi lehetővé. Hasonlóan kezelhetjük, mint a 'Read' opciót. Itt azonban az esetleges szöveg csak keskeny, 16 karakter széles oszlopban jelenik meg. Ezt megelőzi a sor első byte-jának száma hexában, majd sorban található byte-ok szintén hexában megadott értéke (ez nem más, mint a jobb oldalon látható karakterek ASCII kódja).

ShowPic: A program által felismerhető képfarmatúmu grafikát jeleníti meg.

MakeDir: A megjelenő keretbe új létrehozni kívánt directory nevét adhatjuk meg. Alapértelmezésben az aktuális könyvtárban létesíthetünk új bejegyzést, de a szöveg megfelelő módosításával ettől el is térhetünk. Példa okáért a már meglévő 'c' directory-ban szeretnénk létrehozni a jano-mano nevezetűt, ekkor így járunk el: **df0:c/jano-mano**.

Print: A később ismertetett 'Printer Setup'-ban megadott körülmények mellett a kiválasztott szövegállomány nyomtatását végzi. Figyelem, mindezek mellett szükséges a 'Preferences'-szel az aktuális nyomtatási körülmények meghatározása, illetve magyar karakterek esetén azok memóriába töltése.

Size Check: A szelektált directory-kban felhalmozott és egyébként meghatározott file-ok byte-ban kifejezett összhosszát edja meg. Leghatékonyabban akkor működik, ha külön megadott forrással és céllal rendelkezünk. Ilyenkor a software összegzi az adatok hosszát, majd kiszámítja hogy az milyen feltételekkel fér el a célpontnak megjelölt háttértárolón. Túlszordítás esetén a 'Not enough room' üzenet jelenik meg.

Miután befejeztük a parancsok ismertetését, rátérünk a menüpontok elemzésére is. Előtte azonban azok kedvéért akik nem járatosak a felhasználói programokban megnézzük magának a menürendszernek a kezelését. Szóval egyszerűen a jobb egérgombot nyomva tartva a sarokban megjelenő 'Project Tools Disk Control' felirathoz lavírozunk. Ekkor az adott szavak alatt függőleges hasábkok jelennek meg, s azokban további pontok. Amelyik pontra mutatva engedjük fel a gombot, az az opció lép működésbe. Egyes alprogramok billentyűzet kombinációra is működtethetőek, de ezt minden esetben feltüntetik az adott kulcsszó mellett. Tehát ha minden tisztázva, akkor vágjunk bele.

PROJECT MENÜ

Display Format: Az ablakokban elhelyezett állományok mutatólnak megjelenítési sorrendje adható itt meg. Minden egyes elemet adott karakter határoz meg. A program számára felismerhetetlen jelek a directory-ban változtatás nélkül írónak ki (a szókód is ezek közé tartozik, így növelhető a rubrikák közti távolság). Karakterek jelentése:

- **N (name):** program neve
- **S (size):** mérete byte-ban kifejezve
- **T (time):** mentés pontos ideje
- **D (date):** mentés napjának dátuma
- **M (month):** mentés hónapja
- **Y (year):** mentés éve
- **a :** nyolctagú jelzőbit sorozat
- **c (comment):** programhoz tartozó megjegyzés

A rendszer felépítésére 189 karakter áll rendelkezésünkre, így a kialakított directory akár egy képernyőnél is szélesebb lehet, aminek sok gyakorlati haszna nincs.

Add Command: Előfordulhat olyan eset, hogy a felhasználó nem elégszik meg a program parancsal által nyújtott lehetőségekkel. Itt alkalom nyílik arra, hogy saját tervezésű opciókat helyezzünk el a középső ablakban. A kinyíló keretbe három paramétert vesszövel elválasztva gépelünk be. Ezek a következők: Parancs pszeudó neve, vagyis az a karakterlánc, ami az ablakban jelenik meg (ennek semmi jelentősége nincs. Lehet ez **CoVboy** is, attól függetlenül, hogy az opció mondjuk a c könyvtárból beolvassa a 'tor-talapát' kezdetű file-okat), majd a kilrás színei következnek, két 0-3 terjedő egész szám formájában (0 a háttér, míg 1, 2, 3 az előtér színe). Tehát összesen 12 értelmes kombináció fordulhat elő) és végül a parancs szintaksisa. Itt teljes listát nem tudunk összeállítani, de ha a 'Change Command' opció segítségével tanulmányozzuk a többi utasítást, akkor könnyedén boldogulhatunk. Egy lehetséges megoldás pl. arra hogy a **df0:c** alkönyvtárból minden három betűs nevet megkapjunk, a 'SpecDir, 30, NewDir df0:c/???' string használata.

Add Menu Item: Új menüpont, vagy akár egy teljes menü-oszlop létrehozására kínálkozik alkalom. A meghatározás szerint először a főmenü nevét adjuk meg (ez lehet **Project, Tools, Disk, Control**). Amennyiben a software nem találja a karakterláncot a meglévő elnevezések között, akkor egy új oszlop bevezetésére kerül sor, ellenkező esetben a már meglévő ablak ajjára kerül az utasítás. Ezt követi a parancs neve, ami alapján majd kiválasztjuk a többi opció közül, majd egy esetleges billentyűzet kombináció. Ez mindig egyetlen karakter lehet csak, így a program az Amiga és a meghatározott billentyű közös lenyomására aktivizálja az alprogramot. Ennek elmaradása esetén billentyű kombinációról nincs szó. Ezután az előző pontban megismert parancs következik. Például a 'Commodore Világ, Választ, v, Select cov*' sor létrehozza a 'Commodore Világ' menüt, majd abban a 'Választ' opciót, ami többek közt az 'Amiga+v' kombinációra aktivizálja az összes 'cov' kezdetű file megjelölését.

Palette: A felbukkanó ablak a négy képernyőszín beállítását teszi lehetővé. Felül foglal helyet a négy színes négyzet, melyek közt az egér belgombbal választhatunk, mellette a szín száma és hexadecimális kódja. A 'Cancel' parancsral semmissé tehetjük az opció meghívása óta esz-között módosításokat. Minden árnyalatot a három RGB (red — vörös, green — zöld, blue — kék) tényezőből állíthatunk össze. Mindhárom sorban egy-egy kis hasáb jelzi az adott színek komponens keverési arányát (0-15 azaz 0-F). Az objektumok mozgatása vagy úgy zajlik, hogy a mouse bal gombjával megragadjuk és balra-jobbra cibáljuk, vagy akár a sor egy másik pontjára clickelünk és a jelzőt lépésenként mozgaltjuk.

Printer Setup: A megjelenő ablakban a nyomtatás paramétereit állíthatjuk be. A számadatokat a kétirányú kis nyílak clickelésével, ikonokat pedig a belső részükre mutatva aktivizálhatjuk illetve változtathatjuk tartalmukat:

- **File Header:** Fejléc kiírása;
- **Page Numbers:** Oldalszámok kiírása;
- **Left Margin:** Bal margó;
- **Right Margin:** Jobb margó;
- **Gfx Density:** Grafika sűrűsége.

Change Command: A parancs ablakban felsorakoztatott már meglévő opciók módosításáról van szó. A 'Select Command to Edit' felirat megjelenése után válasszunk ki azt a parancsot, amely megért a változtatásra (megjegyzendő, hogy ez remek lehetőség az utasítások felépítésének tanulmányozására, mivel a valódi változást csak a 'continue' megerősítés hajtja végre a 'cancel' kilépéssel ellentétben). A megjelölés után középen keret jelenik meg, ahol a parancs felépítését szabadon módosíthatjuk.

Save Config: Minden betöltés óta elkövetett változtatás lementésére szolgál ez az opció. Alapállapotban a 'a:startup.dm' állomány felülírásával dolgozik. Figyelem, amennyiben kísérletezünk, készítsünk egy biztonsági másolatot az eredeti lemezről, mert a későbbi korrekcióra már nincs vagy nagyon nehézkesen akad lehetőség. Ennek az adathalmaznak a segítségével indul a **DM**, beállítva az általunk meghatározott környezetet, beleértve a színeket, ablakok helyzetét, új parancsokat és menüpontokat. Ilyen módon a felismerhetetlenségig eltorzíthatjuk a programot, s kialakíthatjuk teljesen egyéni változatunkat.

Save Cmd Window: Az esetlegesen megváltoztatott parancs ablak elmentéséről gondoskodik, alapértelmezésben a 'RAM:CmdWindow.dm' file formájában. Ez persze tet-szés szerint alakítható.

About: A készítő név, címét és telefonszámát tünteti fel.

Quit: A program elhagyása előtt a 'biztosak vagyunk, hogy ezt kívánjuk tenni' jellegű kérdésre kell válaszolnunk.

TOOLS MENÜ

Run Selected: A kijelölt és futtatható állományok indítását végzi ez a parancs, azonban egyszerre csak egy programról lehet szó.

Change Font: A megnyíló ablak új betűkészlet betöltését teszi lehetővé.

New Window: Új műveleti ablakot helyez el a képernyő közepén, majd a belsejében a meghajtók illetve alkönyvtárak listáját jeleníti meg. Akkor van ennek jelentősége, amikor több forrás illetve célpont meghatározását tervezzük, illetve a meglévő ablakokat valamilyen módon kikapcsoljuk.

New Cmd Window: A korábban esetleg megszüntetett parancs ablak helyettesítésekor kap szerepet az opció. Előfordulhat, hogy teljesen át kívánjuk tervezni az utasításokat, vagy egy másik parancsokkal meglőttött ablak nyitása mellett döntünk.

Swap S<->D: A forrás és célpont ablak tartalmának kicserélését végzi, úgy hogy az ablakok minősége, tehát helyeztük, S illetve D jelölésük valamint kiválasztottságuk változatlan marad. Több destináció esetén célpontként az utoljára használt keretet érti.

Run DM Script: A DM egyik nagy előnye a szabad paraméterezhetőség. A DM Script egy a software belső programján megszerkesztett szövegfile, ami különböző esetleg a menürendszerre és egyéb változásokra szolgáló sorokat tartalmaz. Szerkesztésével a leírásban nem foglalkozunk.

DISK MENÜ

Format: Az opció meghívásakor egy, mind a négy lemezegységet feltüntető táblázat jelenik meg. Amennyiben egy hasáb a háttérrel eltérő színezetű, akkor az alpontról aktív állapotban van. Ezért a bal egérgomb megfelelő helyen történő lenyomása okozható. Így működik a csupán directory-t törölő és a formattálás hatását szimuláló 'Quick' pont is. Ennek az az előnye, hogy a művelet után a törölt file-ok még helyreállíthatók. Ezzel szemben hátrányos, ha egy adott lemezen íráshibák vannak, mert azok ilyenkor nem kerülnek kijavításra. A 'Verify' opció a lemez azonnali ellenőrzését és a hibák megjelenítését végzi. Hibás track esetén a folyamat automatikusan leáll. Az 'Install' felírat választása a lemez azonnali installációját hajtja végre, tehát arra betöltésre alkalmas boot-block-ot másol. Ezek után meg kell határozni, hogy melyik egységen induljon el a folyamat, ami lehet akár egyszerre mind a négy is, majd az egységek jele mellett látható hasábkba írjuk be a lemez leendő nevét/neveit. Főleg a formázásnál és másolásnál, de bárhol másutt előfordulhat, hogy hibás, esetleg nem DOS formátumú lemezt tömörítve a meghajtóba, eltűnik a prg. és a DOS képernyőjén találjuk magunkat. Ha valaki ezelőtt tanácstalanul áll, az tanulmányozza az Amiga rendszer nyújtotta lehetőségeket a rendelkezésre álló szakirodalom segítségével, de addig is clickelgeszen a 'cancel'-re amíg az üzenet ablak el nem tűnik, majd próbálkozzon az 'Amiga+M', vagy 'Amiga+N' billentyűzet kombinációjával. A megtervezett folyamat indítása egyáb-

kánt a 'Go' paranccsal történik, s az 'Esc' billentyűvel szakítható félbe.

DiskCopy: A megjelenő ablak azonos szabályok vonatkoznak, mint az előbb tárgyalt 'Format' opciónál. Az alsó sorban elhelyezett négy célmeghajtó közül válasszuk ki a megfelelőket (akár mind a négyet), majd határozzuk meg a forrást úgy, hogy a felső sorban látható, kezdetben DF0; felíratra clickelve lapozgatunk a lehetséges alternatívák között. A program rugalmasan mindig csak a rendelkezésre álló memóriát használja a másolás puffereként. Tehát nem kell attól tartanunk, hogy a megszerkesztett ram-disk esetleg elvész. A 'Multi Copy' a memória kikerülését teszi lehetővé, ilyenkor a forrásról beolvasott track azonnal a célpont(ok)ra íródik. A folyamatot 'Go'-val indítjuk illetve 'Cancel'-el tekintünk el tőle. A már beindított másolást 'Esc'-vel megszakíthatjuk. Ezt a billentyűt használjuk akkor is, amikor már nem kívánunk több lemezt teletírti, ugyanis a program elméletileg végtelenszer megismétli a célpont felülírását. Na már most, több dologra is oda kell figyelnünk, először is a forrásnak minden esetben írásvédettnek kell lennie, másrészt a lemezek behelyezését a software maga érzékeli, tehát nem szükséges a billentyűzet használata. Egy másik sarkalatos kérdés, hogy a program nem ellenőrzi az esetleges hibákat ezért használata csak ritkán javasolt.

Format DF0: A biztonsági kérdés után hibákra való tekintet nélkül formattálja a belső meghajtóba inserált lemezt.

Format DF1: Ugyanezt teszi a külső meghajtóval.

Clear DF0: A feltüntetett egységen gyorsformázást hajt végre. A megmunkált párt szektor ellenőrzését is végrehajtja.

DiskCopy DF0: DF0: A belső egység és a memória használatával, ellenőrzés nélkül átkopirozza a kiválasztott lemezt, az általunk meghatározott példányban.

DiskCopy DF0: DF1: A belső meghajtóba helyezett lemez adatait a külsőre írja a memória használatával nélkül.

CONTROL MENÜ

Lock as Source: Az előzetesen kiválasztott ablakot forrásként állandósíthatjuk. Ilyen módon akár több forrás kijelölésére is lehetőségünk van. A fennmaradó ablakok között azután kijelölhető még egy forrás és egy darab célpont.

Lock as Dest: Az előzőhöz hasonlóan a kiválasztott keretet destinációként rögzíthetjük. Ezzel a megoldással például elérhető, hogy az egyik drive-ból egy, vagy több állományt egyszerre a ram-ba, a három fennmaradó lemezegységre és a harddisk két különböző partíciójára írhasunk.

Unlock: A megjelölt file-ablak felszabadítható az első két opciónál tárgyalt megkötések alól.

Unlock All: Az összes ablak felmentése a megkötések alól.

• JEAN

FILE MASTER V2.2 (Amiga)

A FM nevezetű kreáció indítását követően több ablakból és menüpanelből felépített képernyőt láthatunk. A jobb és bal oldali nagyobb keretek a könyvtárak, az alattuk látható két kisebb azok megnevezésének feltüntetésére szolgálnak. Minden egyes directory betöltése után az adott ablak tetején az adathordozó statisztikája olvasható: eltolgat byte-ok, szabad byte-ok, százalékos telítettség valamint olvashatóság (R) illetve írhatóság (W) sorrendben (az utóbbi információ a lemez írásvédettségétől függ). A könyvtárak oldalán és lábánál elhelyezett oszlopokkal mozoghatunk az állományok között.

Az összeállítás alján elhúzódó hosszú hasábkban a műveletekre vonatkozó megállapítások sorakoznak, könyvtár olvasásakor pl.: kijelölt/összes file-ok száma, kijelölt/összes könyvtár száma, meghatározott/összes file byte-ban kifejezett összegzett hossza. Állomány megjelölésekor az említett inforsor alatt felbukkan az arra vonatkozó teljes paraméter sorozat: file/directory neve, a nyolc tagú paraméterlánc (Ld, Disk

Master/Protect), a mentési idő és dátum formájában. Eggyel lejjebb tekinthető félképernyőnyi ablakban pedig a következő infók tömörülnek: fastmemória, chipmemória byte-ban megadott hossza, rendszeróra alapú aktuális dátum és idő. A fennmaradó piciny négyzet az ablak számát ábrázolja.

Ezek után, munka ablakot úgy választunk, hogy a pointerrel valamely belső pontját jelöljük meg, mikor is a keret teteje elszíneződik. A téglalapban alapállapotban felsorolt nevek két csoportra oszthatók: eszközök, majd ha a program felismeri az azokba helyezett adathordozót, akkor azok nevei valamint a szokásos alkönyvtárak. A kívánt cél elérése két útmással zajlik, vagy kicsit lejjebb gépeleléssel is megtörténhet.

A normál üzemmódban nullás ablaknak megadott forrás és egyesnek kijelölt célpont a <DST SRC> ikonnal cserélgethető. Ebben az esetben a keretek kiválasztottsága is együtt költözik, ellentétben a kilrt listával.

ALSÓ MENÜPANEL

I (Include): Kiválasztva egy keret bukkan fel a kép közepe táján. A gépetésre fennmaradt sorban megadhatjuk a kijelölt kívánt címek mintáját (Ld. **Disk Master** bevezető). Csillagra minden kiválaszt, üresen hagyva viszont mindent letilt. Tehát akár 'All', akár 'Clear' funkcióként is üzemel. Emellett az ablak további kérdésekkel bombáz. A 'Files' illetve 'Dirs', melyek már automatikusan bekapcsolt állapotban vannak, azt határozzák meg, hogy a műveletet a file, könyvtár; esetleg mindkettő, vagy éppen egyik csopontra sem értjük. Amennyiben mindkettőt kikapcsoljuk az opció elvesztí elnevezését. Nos, ha kész vagyunk a beállításokkal, akkor az 'Ok' ikonnal vagy az 'Enter' billentyűvel érvényesíthetjük akaratainkat, ha esetleg erre nincs szükség, akkor a 'Cancel' ikont használjuk.

E (Exclude): Teljesen az előbb tárgyalt módon funkcionál, csak éppen inverz módon.

Co (Configuration): Bekapcsolás után egy állapotba jutunk, amit magával az ikonnal vagy a 'Return', 'Help' gombbal ki/be kapcsolgathatunk. Az üzemmód az utasítások átdefinálására szolgál (később tárgyaljuk).

Size: A kijelölt könyvtárakban elhelyezett file-ok együttes hosszát határozza meg. Ehhez társulhat az anyadirectoryban megadott állomány is. Könyvtár kijelölése nélkül a funkció nem működik, mert az információt magával a file kijelölésével automatikusan megkaphatjuk.

S->D (Source copy Destination): A forrásablakban látható címeket a célpont ablakába másolja. Lemez műveletet nem hajt végre!

Menu: A helyhiány miatt három oszlopba válogatott menüszerkezet cserélgetését végzi. Hatása megegyezik a szóköz billentyű lenyomásával illetve a megfelelő helyen lenyomott jobb egér gombbal is, s eredménye a közepén felállított keskeny hasábjában látható.

Sleep: Az esetleg átmenetileg feleslegessé váló programot, az indítás óta eszközölt változásokkal együtt a memóriában tárolja. Erről egy keskeny ablak értesít, melyre bel gombbal ráclickálva, majd a jobb gombot használva ismét a programba jutunk.

Out: A kellő biztonságról kérdés után elhagyja a software-t.

KÖZÉPSŐ MENÜPANEL ELSŐ OSZLOP

Előjáróban annyit, hogy a parancsok meghívása előtt a kívánt munkaterületet mindenképpen határozzuk meg.

Drives: Az eszközök és könyvtárak listáját jeleníti meg.

Parent: Visszalép az előző directory-ba. Amennyiben nincs más lehetőség, akkor a 'Drives' parancs hatását váltja ki.

Invert: A keret tartalmát invertálja, azaz minden meg nem határozott címet kiválaszt és fordítva. A 'Clear' használata, vagy állapota után 'All' parancsként működik (Ld. **Disk Master**).

Clear: Kikapcsolja a megjelölt neveket.

Copy As: Kijelölt file-okat és könyvtárakat másol. Írásvédett céllemez esetén három lehetőséget kínáló ablak jelenik meg. A 'Retry' újra próbálkozik, a 'Skip' eltekint az aktuális művelettől, míg a 'Cancel' leállítja a teljes folyamatot. A másolás és minden más lemezművelet közben az alsó ablakban tájékoztató szöveg jelenik meg a művelet előrehaladottságáról. Az opció megjelölése után a file neve, majd az olvasásból illetve írásból hátrahagyott byte-ok száma szerepel.

Move: Kijelölt file-okat és könyvtárakat másol, s ezzel egyidőben a forrásról törli azokat. Amennyiben a forráslemez írásvédett, akkor az említett háromopciós menüvel találkozunk.

Delete: Törli a meghatározott állományokat és directory-kat.

Rename: A megjelölt címeket a felbukkanó ablakban módosíthatjuk, és az utasítás végrehajtásával a directory-ban átnevezhetjük azokat.

MakeDir: A keretbe gépetelt directory-t hozza létre. Amennyiben ez már létezik, a 'dir already exists' üzenettel találkozunk.

Show ASC: A parancs a kiválasztott szövegfájl-t ASCII kódok alapján a képernyőre írja. A szöveg megjelenése nem a memória formálumát, hanem a képen majd várható kinézetét emulálja. 'Help' billentyűvel a legfelső sorban a következő információk íródnak ki: állomány neve, kép alján látható aktuális sor szám/összes sorok szám, byte-ban kifejezett hossza valamint az eddig megjelített sorok szöveghez mért százalékos aránya. 'Return' illetve az egér jobb gombjával belítható a megjelenítendő legalsó sor száma. Amennyiben nem írunk be semmit, a szöveg marad a helyén. A funkció 'Return' ismételt használatával vagy az 'Ok' ikonnal aktivizálható. Az 'S', vagy 'F' leütésére egy megadott karakterláncot kereshetünk meg. Amennyiben a program megtalálja akkor felülírja a harmadik sorban kerül megjelenítésre, ellenkező esetben nem történik semmi. A numerikus padon a 'Home'-mal és 'End'-del az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a nyílakkal értelemszerűen a jelzett irányba mozoghatunk. A 'Pg Up' és 'Pg Dn' jelentése az oldalankénti fel/le ugrás. A normál kurzor fel/le billentyűkkel soronként ugrálhatunk, míg a balra és jobbra mutató nyílak finomszerült produkálnak. Az üzemmódot 'Esc' és bal egér gomb használata hagyja el. Az eljárás előhívható a kívánt text file kétszeri kiválasztásával. Amennyiben az ikont alkalmazzuk egy nem szöveg típusú állomány esetében, akkor a képernyő üresen marad.

Show Hex: Az ASCII üzemmódhoz hasonlatosan működik, ettől az attól, hogy az adathalmazt 3*8-as hexaszámok és a mellettük elhelyezett ASCII karakterek formájában mutatja be. A directory-ból két clickeléssel kiválasztott felismerhetetlen állományok ilyen formában jelennek meg.

Show Pic: IFF-ILBM amiga formátumú képek megjelenítésére szolgál. Minden felbontást és üzemmódot ismer, s **power packer**-rel kezelt képek megjelenítésére is képes. Az opciót az egér bal gombjával hagyhatjuk el. Ilyenkor a hosszú info-ablakban a következő megállapítások olvashatóak: kép mérete, x, y koordináta, bittérképek száma, üzemmód neve, lap mérete x és y koordinátával. Amennyiben a parancs végrehajtása sikertelen volt, a 'Not an IFF-ILBM picture file' riasztásban részesülünk.

Play Mód: A megjelölt, különböző tracker programokkal komponált, normál és pp tömörített zenemodulokat szólaltatja meg. Amennyiben directory-ból közvetlen futtatjuk, akkor kizérőlag a '.mod' kiterjesztéssel ellátott állományok futtathatóak. Ha a program kétes formátumú adathalmazra bukkan, akkor az 'Are you sure to play this?' kérdéssel megegyezően rákérdez a lejátszási szándékunkra. Figyelem, hibás illetve nem zenefájl-ok futtatása rendszerfagyáshoz vezethet. A lejátszást a két egér gomb együttes használata állítja le.

DiskInfo: A lemez teljes statisztikáját jeleníti meg a hosszú kép alján látható keretben: egység száma, állapota (**Write Protected** — írásvédett, **Validated** — validált), neve, majd a következő sorban: lemezen lefoglalható összes byte, használt byte-ok száma, szabad terület byte-ban valamint százalékos alakban.

Protect: Itt az adott fájl tulajdonságait meghatározó nyolctagú bitsorozat határozható meg (Ld. **Disk Master**). A megjelenő ablak tetején látható jelekből mindig az van bekapcsolt állapotban, melynek háttere attér a program alapszínétől. Az egér bal gombjával valamennyi mutató ki/be kapcsolható. Egyet lejjebb az határozható meg, hogy a megjelölt bitek milyen eljárással íródjanak a directory-ba: a 'Set' egy az egyben bemásolja a láncolatot, az 'Add' a bekapcsoltakat hozzáadja a többihez viszont nem nyúl, míg a 'Sub' a jelek eredeti változatához és az itt ektívákhoz kivonást rendel. A 'One' parancs a soron következő állományra végzi az átalakítást, míg az 'All' a teljes kiválasztott filecsoportot átalakítja.

Execute: A kijelölt file-okat futtatja, mely a directory-ban minden program kétszeri kijelölésének felel meg. Az utasítás kiadása után a közepén megnyíló ablakban megjelenik az állomány neve. Ilyenkor megváltoztathatjuk azt, s akár egy másik programot is elindíthatunk.

Comment: A file-okhoz tartozó megjegyzést módosítja (Ld. **Olak Master**).

KÖZÉPSŐ MENÜPANEL MÁSODIK OSZLOP

Az új menüoszlopban szereplő első két opció megegyezik, az előzőhöz képest változást nem tartalmaz.

Format: A felbukkanó keretben jelöljük ki a megfelelő lemezes egységet, majd a **'Verify'** opcióval állítsuk be az ellenőrzés funkcióját. A procedura után adjuk meg az adathordozó leendő nevét. A folyamatot az egér jobb gombjával állíthatjuk le. Egyszerre csak egy lemez formattáltható.

FormatQ: A **'Format'** parancsnak megfelelően működik, viszont csak a **BAM**-ot és a directory-t törli.

Install: A lemezre standard **boot-block**-ot másol. A paraméterek beállítása a **'Format'** parancsnál tárgyaltak alapján zajlik.

Showboot: A memóriába tölti a megjelenő ablakban meghatározott (Ld. **Format**) lemez **boot-block**-ját, és azt a **'Show Hex'** pontban elmondottak alapján jeleníti meg. A szöveg vezérléséhez tanulmányozzuk a **'Show Asc'** opció leírását.

Crunch: Jelöljük ki egy célpontot az egyik ablakban (lehet ez a ram, vagy egy másik drive is), s ezután a második keretben határozzunk meg egy file-t sűrítésre. Amennyiben a program nem tudja az állomány hosszát csökkenteni, a **'Crunch overflow!'** üzenetet kapjuk. Munka közben a következő infókat láthatjuk: hátralévő byte-ok száma, elvégzett sűrítés százalékban valamint az elért sűrítési nyereség százalékban. A rutin lefutása, azaz a **'Crunch complete'** felirat megjelenése után pedig: a byte-ban kifejezett új méret, elért sűrítési nyereség százalékban. Ezután egy a javasolt nevet felülbíró ablak nyílik, majd a program a célpontra írja a megmunkált adathalmazt. Ezzel a módszerrel gazdaságosan tárolhatunk és **'Power Packer'**-re épülő programokkal meg is jeleníthetünk szövegeket, képeket és egyéb file-okat.

Decrunch: A teljes procedura fordítottan zajlik le, a lesűrített állományt kipakolt formában kapjuk vissza.

ModInfo: A zenemodul lejátszása mellett arról a **'ShowAsc'**-ben ismertetett rutin segítségével információkat közöl. A legelső sorban a muzsika neve, alatta a hangszerek és neveik sorakoznak. Jobb oldalt az instrumentekre vonatkozó paraméterek láthatóak, míg legalul a teljes hossz illetve a pötternek száma látható. A lejátszás mindkét egérgomb lenyomásával állítható meg.

FileEdit: Az előzőleg megjelölt file szerkesztését teszi lehetővé. Az opciót választva egy felhasználói alprogramba kerülünk, ahol a következőket tapasztaljuk. A jobb felső sarkban 24*22 byte hexa kódjai sorakoznak táblázatos formában, a bal oldalt látható azok ASCII alapú karakteres változata. A keretek alatti vékony sávban a megjelenített adathalmaz neve, majd négy nyíl sorakozik. A kettős nyílakkal az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a szimpla változattal csak blokkonként mozgunk. Jobbra a **'Pos'** felirat mellett az eddig végigfutott byte-ok száma, egyben a keret első elemének pozíciója látható, majd a file teljes hossza következik. Amennyiben a hexa ablakba kattintunk, akkor az ott látható adatokat változtathatjuk a 0-tól 9-ig és A-tól F-ig terjedő 16-os számrendszerű jelek segítségével. A másik ablakban minden billentyűt használhatunk. Ilyen módon átírhatunk közvetlenül bármilyen állományt, azonban vigyázzunk mert sűrített programokat, esetleg bármilyen más adathalmazt tönkre is tehetünk. Ezen kívül sok lehetőséget tartogat az alsó sorban látható almenü is:

- **Find:** Az erre a célra megnyíló ablakba karaktersorozat adható meg. A rutin a beírt szöveget, vagy szót megkeresi a teljes file-ban. Amennyiben sikerrel jár a **'found'**, ellenben a **'not found'** feliratot látjuk.
- **Cont:** Folytatható a keresés a következő előforduló azonos fűzerig. Figyelem, az állomány végére jutva a folyamat előlről indul!
- **Undo:** Az ablakon végzett változásokat teszi semmissé.
- **Write:** Kijrja az aktuális változtatást. Fontos, hogy minden egyes megjelenített ablakot a szerkesztés után le kell menteni, mert az új adatok változás után elvesznek.
- **Exit:** Főprogramba távozik.
- DiskEdit:** Ezzel az opcióval a lemez blokkjait közvetlenül szerkeszthetjük, melyhez egy adathordozó elhelyezése és a megfelelő meghajtó előzetes kijelölése szükséges (figyelem, a program hibájából adódóan a lemezegységet a Dos-ban megszokott módon, tehát **Dfx** formában kell megadni). Az alprogram meghívásakor, a **'FileEdit'**-hez kísértetiesen hasonló kép tárul elénk. A hexa és ASCII ablakban viszont csak 512 byte látható, mivel egy blokk pontosan fél kilobyte területet foglal el. Az előző módszerrel itt is árszerkeszthetjük a megjelenő adathalmazt. A pointerrel megjelölt byte hexa sorszámát a jobb alsó sarkban látható kicsiny téglalap, míg az ablak típusát a mellette látható kis ablak mutatja (HEX/ASC). A változásokat a memória csak a következő blokk beolvasásáig tárolja. A két nagy ablak alatt több kis ikon sorakozik:
 - **DF0 (1,2,3):** Az előzőekben megadott meghajtó jele mindig a 40. track első szektorát lóti a memóriába. Tehát ha kalandozásaink során a lemezen már túl messze bókászunk, és nincs kedvünk lépésben visszaugrani a BAM-ot tartalmazó 40. track-re, akkor ezt az ikont használjuk. A parancs, meghívásakor az alsó keretben a lemez nevét (**Disk Name**) illetve a bitkép érvényességét és helyét állapítja meg (pl. **'Bitmap at 1759 valid'**).
 - **B<-->:** Egyel kisebb illetve nagyobb sorszámú blokk betöltése (egy DS/DD lemez összesen 1760 blokkból épül fel [0-1759]). Az érték egyébként a pointer használata után billentyűzetről is bevihető csakúgy, mint a többi három mutatónál.
 - **T<-->:** Ugyanez track-ekre vonatkoztatva (DS/DD lemezzel 80 darab track használható [0-79]).
 - **S<-->:** Szektorok, azaz egy track blokkjainak léptetése (minden track 11 szektorból épül fel, a lemez két oldalán összesen 22, így egy DS/DD lemez 1760 blokkból áll).
 - **H<-->:** Itt válthatjuk az adathordozó oldalait (0,1). A jobb oldali kis ablakban láthatjuk az éppen behívott blokk státuszát (rendszerint OK), míg mellette a blokk típusa olvasható (**type**):
 - **???:** Ismeretlen, hibás, vagy üres blokk (Az ilyen beolvasást megelőző üzenetek: **'Could not find sector header while reading track'**, **'Unknown error while reading track'**. Ezeket a feliratokat mindig egy újrapróbálkozásra vonatkozó kérdés követi).
 - **Root:** A lemez egyik legfontosabb blokkja, amely magának a hordozónak a nevét is tartalmazza. Sorszám 880, és a **'DF0'** ikon használatakor is ezzel találkozunk.
 - **Dir:** Directory típusú blokk. Megjelenésekor az alsó ablakban látható a könyvtár neve (**Dir Name**) valamint az anyakönyvtár kezdőblokkja (**Parent**). Ha nincs ilyen akkor a 880-as számú.
 - **File:** File típusú blokk. Előforduláskor alul az állomány neve (**File Name**), a file kilobyte-ban megadott hossza (**Data Blocks**), az első adatblokk (**First Block**) és az anyakönyvtár kezdete (**Parent**) olvasható.
 - **Date:** Adattípusú blokk. A listában a file nevének blokkja (**Header**), az adatblokk sorszáma (**Seq Num**) valamint a következő elem sorszáma (**next block**) látható.
 - **List:** Lista típus.

ALSÓ MENÜPANEL

Egy kivétellel megegyezik a 'FileEdit' pontban bemutatottakkal.

Nxt (Next): A soronkövetkezőnek meghatározott blokkra ugrik.

Find: A 'Search through links' üzenettel arról érdeklődik, hogy az egybelűzött blokkokon folytassa-e a keresést.

Write: Mentés előtt a 'Fix Checksum' felirat a láncolatot biztosító paraméterek esetleges javítása felől érdeklődik.

Hear: A lemezen megjelölt hangszereket szövegtája meg. A frekvencia a potméteren látható kis négyzet mozgásával állítható. A 'P' jelzésű ikon lejátsza a hangot, a 'Q' és a jobb eger gomb elhagyja az üzemmódot. A szókész billentyűvel megállítható a hang lejátszása. Ismételt használatkor ugyanattól a ponttól folytatható. Lehetőségünk van a hangszer lemezről való lejátszására, ebben az esetben a megjelenő 'Load sample in memory' kérdésre nemlegesén válaszolunk. Ez azonban tömörített file-oknál nem igazán az eredeti hangot váltja ki, meggyarult nem ajánlott.

Join: Két állomány szekvenciális összemácsolását végzi. A művelethez jelöljük ki egy nem írásvédett célpontot (lehet ez a ram is), majd azon egy kezdőfile-t (a rutin ennek az állománynak a végére másol majd). Ezek után határozzunk meg egy forráseszközt és egy file-t. Bármely pont elhagyásakor a folyamat hibaüzenettel leáll.

Cut: Egy kijelölt állományt az általunk megadott paraméterek alapján megcsonkít. Az első ablakba a kurtított változat nevét gépeljük be, majd a rövid változat eredeti file-on mért kezdőpontját és végül az új állomány hosszát (mindkét adatot decimálisan byte-ban). Amennyiben az első érték túl nagy, a 'Couldn't seek() file' üzenettel találkozunk. A második érték tetszőleges, mert túlcsonkítás esetén a lehető legnagyobb szelet elfávoftására kerül sor.

Register:

About: A betöltéskor már megtekintett készítői bejegyzést jeleníti meg.

KONFIGURÁCIÓS ÜZEMMÓD

Ebben az állapotban ('Co' ikon használata után) az egyes menüpontokat saját kedvűnkre alakíthatjuk, tulajdonságainkat az egyes megjelenő lehetőségek szerint magunk válogathatjuk össze. Nem kell mást tenni mint kiválasztani a megfelelő opciót, s az ezt követő ablakban a kis ikonnal bekapcsolgatni a kívánt paramétereket, illetve kiválasztani a szükséges üzemmódokat. Amennyiben a feliratok mellett látható négyzet áthúzott, a tulajdonság aktív állapotban van. A hurkot rejtő négyzettel több lehetőség közül választhatunk. Az ablakokba billentyűzetről juttatható be a szükséges információ. Az elkészült összeállítást a 'Save' paranccsal menthetjük el, míg az 'Ok' opcióval távozzunk.

GENERAL1

- **Show directory while reading:** A könyvtár olvasása közben folyamatosan megjeleníti az eddig felismert címeket.
- **Check if destination already exists:** A már létező célállomány felülírására tesz fel kérdést.
- **Separate files and directories:** A directory-ban különválasztja az állományokat és állományokat az említett sorrendben.
- **Update disk meters during operation:** Az aktuális művelet előtt azonnal kiírja a megváltozott lemezmutatókat (szabad hely, file-ok száma stb).
- **Close workbench:** Becsukja a workbench ablakot.
- **Bring FM screen to front after operation:** Olyan műveletek, amelyek az FM-lől eltérő képernyőt használnak, dolguk végeztével az programnak adják vissza a képernyő használatának jogát.
- **Sleep appicon/Sleep window:** Az elaltatást ikon/ablak jelzi.

GENERAL2

- **Priority:** A FM multiteszk programokkal szemben meghatározott működési felsőbbrendűsége (prioritása) adható meg (0-50).
- **To go... value:** A műveleteknél használt byte-visszaszámlálás egységét határozza meg. Vigyázzunk, a munkát a túl kis számok nagyménékben lassítják.
- **Doubleclick:** A kettős clickelés között lehetséges leghosszabb idő.
- **FM font:** A program karakterkészlete.
- **Text font:** A szöveg karakterkészlete.
- **Parent dirs:** A memóriában tárolt szülőkönyvtárak száma.
- **NonInterlace/Full Interlace/Half Interlace:** A FM képernyője normál tomatumú, teljes képernyős Interlace, félképes interlace.

GENERAL3

- **Right mousebutton = parent:** Jobb gombra az anyadirectory-t tölti be.
- **Disable DOS requesters:** A DOS üzeneteket kikapcsolja, helyettük a program saját hibajelzéseit használja.
- **Palette:** Az itt látható négy szín közül választva beállíthatjuk azok tónusait az RGB színskálán.

COPY AS

- **Copy comment:** A címekhez tartozó megjegyzés másolása.
- **Copy protection flags:** A nyolc jelzőbit másolása.
- **Check destination free space:** Írás előtt ellenőrzi a célpont szabad kapacitását.
- **Show operation while working:** Lépésről lépésre mutatja a másolás folyamatát. Ez egyben valamivel lassítja a műveletet.

OELETE

- **Ask before deleting anything:** Törölés előtti biztonsági kérdés.
- **Ask before deleting non-empty subdirectories:** Nem üres alkönyvtárak törlése előtti biztonsági kérdés.
- **Delete subdirectories:** Alldirectory-k törlése.
- **Delete delete-protected/Ask before delete delete-protected/Ignore delete-protected:** Védett file-ok törlése/Védett file-ok törlését megelőző biztonsági kérdés/Védett file-ok átugrása.

MAKEDIR

- **Create icon with directory:** A könyvtár mellett ikont is létrehoz.
- **Path:** Megadható elérési út.

SHDW ASC

- **Priority:** A szövegmegjelenítő prioritása (Ld. General2).
- **Print Density:** Nyomtatási sűrűség.
- **Scroll speed 1-4:** Állítható képernyőgörgetési sebesség.
- **Print quality Draft/NLQ:** Nyomtatási minőség.
- **Mouse:** Egér használata.
- **Interlace:** Interlace szövegmegjelenítés.
- **Close FM screen:** A FM képernyő bezárása a szöveg kiírása közben.

SHOW PIC

- **Center:** Egy képernyőnél kisebb képek centrális elhelyezése.
- **Horizontal/Vertical:** Vízszintes/Függőleges.
- **Positive/Negative:** Normál/Inverz.
- **Color/B & W/Grey:** Színes/Fekete-Fehér/Szürke.

PLAY MOD

- **Show Information while playing:** Lejátszás közben információval szolgál.
- **CIA Speed/VERTB Speed:** Két különböző sebesség tényező
- **Tempo/Speed:** Sebesség paraméteres megadása.
- **Ignore filter command:** A filterre vonatkozó utasításokat figyelmen kívül hagyja.

PROTECT

- **Mode: Set/Add/Sub:** A jelzőbit megadásának módja (Ld. Protect opció).

EXECUTE

- **Open output window:** Program futtatásakor külön ablakot nyit.
- **Workbench to front:** A workbench képet az **FM** elé helyezi.
- **Put FM sleep:** Futtatás közben a **FM** alvó pozícióba kerül.
- **Window:** A kilépő ablak paraméterei.

FORMAT

- **Old File System/Fast File System:** Két formátum közti választás (Ld. Super Dupet/FFS).

CRUNCH

- **Add .pp:** A sűrített állomány neve után '.pp' kiterjesztést tesz.

RATTLE COPY V5.0 (Amiga)

Már sok teljes lemez másolására alkalmas program jelent meg a piacon. Mind közül az egyik legkönnyebben kezelhető és legintelligensebb a **RC**. A software-t egyedülálló rugalmassága és megbízhatósága emeli az egykor hasonló népszerűségnek örvendő **X-copy** fölé. A beépített boot-block szerkesztővel átalakíthatjuk egy program töltő blokkját, a Bam editorral hibás szektorokat foglaltathatunk le, míg a coder opció lemezeink titkosítását végzi. Emellett a másolási fajták és hibajavítás széles skálája áll rendelkezésünkre. Az **X-copy** nagy hibája volt, hogy két lemezegységes kopírozásnál a forrás olvasási hibáit az azonnal megjelenő céladatok letakarták. Itt minden egységnek külön ablaka van, tehát a félreértésnek lehetősége is kizárt. Nos nézzünk bele részletesebben!

A korábbi verziók óta nem sok mindenen változtattak, lecserélték a grafikát, megváltozott a lemez beolvasásának iránya (nem hátulról előre, hanem fordítva történik) s egy-két új hatékony alprogrammal gazdagodott a készlet. A felhasználó egy szétfutó irányokban elhelyezett négy kicsiny négyzetből álló pontteret irányít. Ennek azért van jelentősége, mert a négyzetek közt lévő réssel, akár egy célkeresztrel a szektor illetve track térképen biztos pontossággal kijelölhető a kívánt terület. A képernyőn két típusú feliratot látunk. A szürke alapon fekete szöveg számunkra információval szolgál, vagy egy menü-rendszert takar. A fekete ablakokban fellelhető kék feliratok az egér bal gombjával változtathatók, illetve aktivizálhatóak.

A program betöltése után a legelső keretben a konfigurációs-kat értékelő üzenetet olvashatjuk. Amennyiben 1 Megabyte memóriánk van (ennél kevesebbrel a software el sem indul), akkor a 'no read/write available' mondatot pillantjuk meg. Ez annyit jelent, hogy csak lemezegységek között másolhatunk, a memóriát nem használhatjuk. Ezután a felismert meghajtók száma következik, '1-4 drives detected' formában, amit a memória bővítő helye követ (megint 1 megás gépeknél e helyett a 'NOT USED', azaz a nincs használatban üzenet látható). A mellette fellelhető kisebb keret a másolás idejét hivatott mutatni, azonban ráclickelve a program indítása illetve a 'Killsys' utasítás kiadása után eltelt időt is meg tudhatjuk.

- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre

- **Fast/Mediocre/Good/Very good/Best crunch:** A másolás hatásfoka állítható itt be a gyors, ám rossz minőségűtől egészen a lassú, viszont jó hatásfokúig.

- **Small/Medium/Large Buffer:** A memória puffer mérete a kicstől az egészen méreatesig.
- **Use source as destination:** A forrást egyben célpontnak tekintve, ugyanóda írja fel a sűrített file-l.

DECRUNCH

- **Remove .pp:** A kikapott állomány neve után '.pp' kiterjesztést távolítja el.

- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre.
- **Use source as destination:** Ld. 'Crunch'!

HEAR

- **Ask how to load/Play from disk/Load to memory:** Először kérdés a lejátszás módjáról/Lejátszás lemezzéről/Lejátszás memóriából.

- **Frequency:** Megadható kezdőfrekvencia.
- **Buffers:** Puffer mérete byte-ban.
- **Repeat:** Ismétlés.

• JEAN

Rendszerutasítások

Killsys: Az opció meghívásával a tetemes területet foglaló rendszert törölhetjük. Az újra konfigurálás pár másodpercet vesz igénybe, s eredményeképpen minden addigi programon eszközölt változtatásunk az eredeti állapotra áll vissza. Magyarául a parancs rendszer nélkül újra indítja a teljes programot. Az alsó hasámban látható üzenet a 'read/write available', azaz olvasás írás engedélyezve, ergo memória használható változatban jelenik meg. A mondat végén a bővítő pontos helye is kilródik.

Exit: Kilépés a programból. A rendszer megszüntetése után elvesztjük ezt a lehetőséget, így azután már csak resettel távozhatunk.

MÁSOLÁS

Nos, tetelezzük fel, hogy minimum két lemezes egységgel rendelkezünk és még nem adtuk ki a 'Killsys' parancsot. Helyezzünk egy írásvédett lemezt az egyik, míg egy nem védett a másik meghajtóba. Ezt a szabályt mindenképpen be kell tartanunk, mert a program nem használ előre meghatározott forrást és célpontot, azt az alapján dönti el, hogy melyik lemezegységbe helyeztük a védett illetve nem védett adattárolót. Szóval, a képanyó közepo lánán öt fekete hasámban látható, az első baloldalon a 'Source', míg a második mellett a 'Target' feliratot olvashatjuk. Ez annyit jelent, hogy a legelső rublika mindig a beolvasott disk adatait fogja mutatni, s az alatta elhelyezett kijelzők pedig a lehetséges négy cél-meghajtót reprezentálják. A legelső hasámban teljes területe fehér színű, ez azt jelenti, hogy a memória adatoktól mentes. Az oldalon feltüntetett kicsiny négyzetben felbukkan a forrásnak megjelölt egység száma 0-tól 3-ig. Ehhez hasonlóan a célpontok is felsorakoznak szintén 0-tól 3-ig, felülről lefelé növekvő sorrendben, tekintet nélkül arra, hogy milyen sorrendben pakoltuk az adattárolókat a meghajtóinkba. Ha több védett lemez is előfordul, akkor automatikusan az alacsonyabb számú atakul forrassá. Mikor az előkészületekkel megvagyunk, akkor az eddig üresen álló bal felső rublikában megjelenik a 'Copy' parancs. Az opciót a szokott módon aktivizálhatjuk, tehát a bal mouse gombbal. Ezen kívül a programozók, egy a folyamatot felgyorsító eljárást is a rendelkezésünkre bocsátottak.

Az ebben a keretben mindenkor megjelenő utasítást a szóköz billentyűvel kezelhetjük, ami sok lemez másolását jóval rugalmasabbá teszi és egyben az **RC** nagy előnye az **X-copy**-val szemben. Fontos, hogy bármilyen másolás befejezésével várjuk meg az 'All system ready' üzenetet, s csak ezután távolítsuk el lemezeinket.

Ezek után nézzük meg mi történik a rendszer kikapcsolása után, ugyanis ilyenkor lemezeink tartalmát már a memóriába is beolvashatjuk. Írásvédett adattároló elhelyezésekor a 'Read', védetlen esetében pedig a 'Write' parancs jelenik meg, tekintet nélkül az aktuális memóriatartalomra. Tehát az utasítás végrehajtásakor az első esetben mindig olvasás, míg az utóbbinál írás kezdődik. Ezzel a módszerrel elméletileg végtelenszer ismételtethető meg mindkét folyamalt. Két különböző védelmi állapotú adalhordozó használatakor az előző bekezdésben részletezett folyamat játszódik le. Na már most, a másolás illetve bármely más jellegű munkafázis leállítható a bel felső ablakba illesztett 'Stop' parancs segítségével.

Mielőtt azonban hozzálatnánk a nagyütemű másoláshoz, lássunk milyen egyéb lehetőségeink vannak.

Másolást meghatározó mutatók

Mode: Itt adhatjuk meg a másolás illetve egyéb felhasználás módját. Az ablakban az egér bal és jobb gombjával lapozhatunk oda-vissza a különböző módok között.

BAM (Block Administration Memory): A program a block nyilvántartó memóriát, azaz egy lérkép alapján határozza meg a lemez másolandó tartományait. A folyamat indítása után, ebben a változatban a forráson található üres track-ek helyét a célponton formázza, nem pedig másolja, s ezzel jelentős időt takarít meg. Megjegyzendő, hogy ezzel a módszerrel csak Dos-os lemezek kopírozása ajánlott, hisz előfordulhat olyan track-töltés anyag, amely hamis BAM térképpel meg téveszt a másolót.

Range: Az összes cylinder másolását végzi, függetlenül azok tartalmától. A kijelzőkön nem láthatóak a használt és üres területek. Ugyan a normál rutinok közül ez a leghosszadalmasabb, de a teljes biztonság érdekében vegyes jellegű lemezek másolásánál ez a módszer ajánlott.

Damaged: Itt az ideje, hogy a hasábok megkülönböztetett jellelvel foglalkozzunk. Az alapállapotban lemezegységeknél 2*80 track másolás közben kls színes léglátapok formájában jelenik meg. A sárga a használt területek, a fehér a szűz track-ek, míg a piros az olvashatatlant illetve írhatatlan szektorok helyén látható. Ez utóbbi előfordulásakor kap jelentőséget ez az opció. Az előzőleg lebonyolított másolás után kiválasztva, csak a sérült részek kopírozását végzi. Ezáltal sok időt spórolunk meg, hiszen nem kell egyesével meghatároznunk a hibás területek, azt a RC automatikusan végzi el.

Nibble: A nem Amiga formátumú, vagy eltérő adatsűrűségű lemezek másolására alkalmas. A folyamalt végrehajtása közben a legalsó Információs ablakban — amennyiben ez lehetséges — megjelenik a felismeri formátum megnevezése. Természetesen normál DS/DD anyagoknál is tökéletesen alkalmazható, csak nem célravezető ágyúval verébre löni. A rutin ilyenkor ugyanis felesleges precizitással dolgozik, amely a munkaldó jelentős növekedéséhez vezet. Egy különleges felhasználási módja, mikor hibás lemezeket egy az egyben szeretnénk duplikálni. Ilyenkor a sérült részek kék színnel kerülnek a képernyőre.

Format: Az írásvédelenitől megfosztott lemezt illetve lemezeket formázza, s az eredmény a célpontként megjelölt területen látható. Ilyen módon akár négy lemezt is formázhatunk egyszerre. Vigyázzunk arra, hogy írásvédett adalhordozó ne kerüljön valamelyik drive-ba,

mert akkor a művelethez esetleg szükséges név nem adható meg.

Used: Elméletileg csupán a használt területek másolására korlátozódik, azonban ez csak akkor lehetséges, ha rutin egy úgynevezett hasznátsági térképre bukkan. Amennyiben ez megtörténik, a 'UsedMap found', ellenkező esetben a 'No UsedMap found' üzenettel láthatjuk. A továbbiakban a program annak függvényében beolvassa a lemez tartalmát, majd az adatokat tartalmazó track-eket kiírja a céllemezre, míg az üresket formázza. Ezek minden esetben eltérő színekkel jelennek meg a képernyőn. Az eljárás egyaránt alkalmazható Dos-os és track-töltés anyagok másolására.

Verify: Az on/off kapcsoló állásával állíthatjuk be, illetve kapcsolhatjuk át a 'Mode' ablakban felsorakoztatott eljárások ellenőrzését. A jelenség a kiírt adatok újrabevetésén és összehasonlításán alapszik, ebből következően lassítja a végrehajtott folyamatot, viszont biztonságossá teszi azt. Figyelem, ez az opció a formázást nem befolyásolja.

Format: Itt látható a formázás minőségére utaló három meghatározás.

Verify: A megmunkált lemez íráshibáit megjeleníti az aktuális hasábkban, s egyben megkísérli azok korrekcióját is.

Fast: Kikapcsolja az ellenőrzés mechanizmusát.

Off: Magát a formázást, mint funkciót szünteti meg. Ez azzal jár, hogy a jelző állításáig nem használhatjuk a 'Format' parancsot és emellett másolás közben is elmarad az eljárás alkalmazása, olyan esetekben ahol normál állapotban arra sor került volna (pl. **Used, BAM**). Ezzel tovább növelhető a másolás sebessége, ellenben a célpont következő esetleges file-os használatánál is gondok merülhetnek fel. (kivételt képez az az eset, amikor a célpont már előre formálva volt).

Nibble: A program ennek a másolási típusnak két fajtáját különbözteti meg. Az 'Index' alkalmazásakor nem veszi figyelembe a szinkron jelet, míg a 'Sync' választásakor felhasználja a jobb oldalon látható értéket.

Sync: A lemezen elhelyezett adatokat egy négyjegyű hexadecimális szám formájában megadható szinkron jel határozza meg. Amiga esetében ez \$4489. Amennyiben más formátumú lemezek másolásával kísérletezünk ezt a számot az egyes négyzetekbe clickelve meg kell változtatnunk. Így láthatunk át pl. PC-s software-eket, vagy védett stúfókat is. Figyelem, csak a 'Sync Nibbler' használja az itt megadott értéket!

Side: A 'Both' választásakor a lemez mindkét oldalát, míg 'Down' és 'Up' használatakor csak az alsó és felső oldalát munkálja meg.

Code: Használatakor egy legfeljebb 12 tagból álló karakterláncal kódolhatjuk az adott lemezt. Az ilyen eljárással kezelt adatok nem olvashatók be, viszont a dekódor használatával és ugyanannak a szónak a begépelésével bármikor visszaalakíthatóak. A szöveg beírásához clickeljünk az üres ablakba, s miután elkészültünk, használjuk az 'Enter' billentyűt. Az alkalmazott szót érdemes megjegyezni, mert nélkükt az állomány nem dekódolható.

Coder: Mielőtt elkezdjük a kódolt másolást, juttassunk be egy szót a 'Code' pontban tárgyaltak alapján. Függetlenül attól, hogy kódolunk, vagy esteleg dekódolunk, ez a céllemezre történő írás előtt történjék meg. Ennek hiányára a gép a 'No code entered' üzenettel figyelmeztet.

Off: Kikapcsolja a kódolási funkciót (ez az alapállapot).

Code/Decode: Beindítja az adatátalakítás folyamatát a kívánt irányban, mely minden típusú másolásnál alkalmazható. Amennyiben dekódolás esetén hibás jelszót gépelünk be, a lemez továbbra is használhatatlan marad. Lehetőségünk van részleges kódolásra is, de akkor az ellenfolyamatban is csak a megváltozott részt kell átalakítanunk.

Name: Az egyik meghatározó írásvédelemmel behelyezett lemez nevét láthatjuk itt, feltéve ha akad rá. Amennyiben

írásengedélyezett disk-kel próbálkozunk, azt a program figyelmen kívül hagyja, mivel ez információt nem hordoz. Úres háttérrel az 'Empty' üzenet, vagy a későbbiekben ide bevitt karaktorsorozat. Ismeretlen formátum esetén a 'No file format' felirat jelenik meg. Ezen kívül ide pótyoghelyük be a megformázandó és átlírandó lemez nevét, majd ne felejtjük el megnyomni az 'Enter'-t.

Boot: Csakúgy mint a névén ez a kijelző is csak a védett lemezekkel foglalkozik. Megjeleníti a boot-block nevét, ha azt képes felismerni, vagy az installáció minőségére tesz utalást.

- **Not Installed:** nem installált
- **Inatalled:** valamilyen módon installált
- **Normal Installed:** standard boot-block
- **[Unknown boot-block]:** Ismeretlen boot-block

Start: Az első négyzet e másolás kezdőcylinderét, míg a második az első illetve első oldalt jelzi a nulla valamint egyes számmal.

End: A 'Start'-hoz hasonlóan jár el a másolás végső cylinderére vonatkozóan.

Poa: A pointer pillanatnyi pozícióját jelzi e lent említett eljárás segítségével, lügmentlenül attól, hogy a mutató melyik rublika leletit tartózkodik. A bal gombot lenyomva kijelölhetjük a másolás kezdőcylinderét, majd nyomvatartva a végcélnál angedjük fel. Igyekezzünk egy hasábon belül tanózkodni! A megfelelő sorokra mutatta a kezdő és befejező olalakat is megválaszthatjuk.

All: A megváltoztatott másolási stan-end paraméterekkel az eredeti állapotba állítja.

FELHASZNÁLÓI ALPROGRAMOK

Examine Boot: A lemez első blokkjának tanulmányozására szolgál. Csak írásvédelemmel ellátott adathordozók tanulmányt jelenít meg, ellenkező esetben az utójjára beolvasott byte-okat lümentti fel. Amennyiben több ilyen is előfordul, akkor e kisebb meghajtószámút részesül előnyben. A program meghívása után egy teljesen új környezetet látunk. Bal oldalon a boot-block 1024 byte-nyi adatát látjuk ASCII kódok alapján megjelenített szöveg formájában. A jobb oldalon elhelyezett másik keretben a megvizsgált részre vonatkozó megjegyzések és megállapítások olvashatóak. Egy-egy új lemez használatkor az adatok automatikusan frissülnek:

- **[Unknown Bootblock]:** Az RC5.0 számára ismeretlen boot-block.
- **Not inatalled:** Nincs installálva.
- **Normal inatalled:** A RC által használt standard installáció.
- **Installia Diak:** A boot-block installálja a lemezt.
- **Reade Data from Disk (Start:X Length:Y):** A lemeztől adatokat olvas, x kezdettől y hosszúságban.
- **Writea Data to Disk:** A lemezre adatokat ír.
- **Checka Left-mouse:** Vár a bal egérgomb lenyomására.
- **Reada Keyboard:** A billentyűzet különböző gombjaira reagál.
- **Changea Led (Filter):** Megváltoztatja a Power ledet, bekapcsolja a szűrőt.
- **Opena Guru-window:** Kinyitja a guru ablakot.
- **Survives reset:** Reset után is rezidensen a memóriában tartózkodik. Ez lehet vírus is.
- **Removea External Drivea:** Kikapcsolja az extra meghajtókat.

- **Possible Sync: \$4489:** A lehetséges szinkroni \$4489-ben állítja meg.

- **Nothing Special Found:** A program sammi különösöt nem ismer fel.

View: Ezzel az opcióval a kilrt adatok megjelenési formáját határozhatjuk meg. Az alaphelyzetet jelentő karakteres forma (Asc \$000-\$3ff) után a hexadecimális és ASCII kódokat egyaránt bemutató négy táblázat következik (A+S \$300-\$3ff, A+S \$200-\$2ff, A+S \$100-\$1ff, A+S \$000-\$0ff). Az egy sorban elhelyezett nyolc számnak először hexadecimális kódja majd karakteres alakja következik. Végül a csak 16-os számrendszerű számokat bemutató két képernyő is helyet kapott (Hex \$200-\$3ff, Hex \$000-\$1ff).

Text: Az ide bejuttatott szöveget később megkeresheljük az edott blokkban.

Decode: Elindítja e lemez boot-jának vizsgálatát és egyben elvégzi a begépett szöveg keresését is.

Kill: Kiadása előtt legyűk írhatóvá a kezelni kívánt lemezt. Funkciója szerinti a területen lálálhaló lehetséges 'etartup', vagyis indító rutint lórlí le. Siker esetében e 'Possible startup routine killed', míg eredménytelen futásnál a 'No possible startup routine found' üzenettel szembeölünk.

RattleCopy: Visszatérés a másoló programba.

BAM Editor: Az alprogramba belépve egy 1760 blokkra osztott téglalapot látunk. A képernyő tetején elhelyezett 'Drive' keretben az aktuálisan használt meghajtó számát, e 'Block' ablakban e pointer által takan négyzet számát (0-1759), majd a hosszú hasámban az éppen soros üzenetet helyezték el. Jobb oldalon a következő parancsok sorakoznak:

- **Read:** BAM beolvasása a kizárólag írásvédett lemeztől.
- **Write:** A megtervezett BAM mentése.
- **All:** A teljes térkép loglálása
- **Clear:** A teljes térkép felszabadítása, az alsó két négyzet kivételével, melyek loglaltsága kötelező.
- **Undo:** Az előző művelet előtti állapot visszaállítása.
- **RattleCopy:** Távozás a másoló programba

A térképen minden egyes sor egy track-et jelenít, s minden két sor egy-egy cylinder. Az első sor a lemez első oldalának első track-je, majd két sorral lejjebb az első oldal második track-je és így tovább. A közbelső sorokra ugyanez a módszer vonatkozik, csak azok a első oldalhoz tanóznak (ne lévesszen meg senkit, hogy a másolóban az első és első oldal pont lórlítottan helyezkedik el). Egy blokk kijelölése az egér bal (sárga szín), lórlése a jobb gombjával (szürke szín) lónénik. Csoport meghatározása, illetve a megfelelő gomb nyomvatartásával zajlik. Ezzel a szerkesztővel megmenthetünk és lovább használhatunk hibás lemezeket úgy, hogy a sérült szektorokat felolglaljuk. Még egy dolog, he egy track-ben akár egy blokk is loglalt, akkor az a teljes sáv hasznátságához vezet, sérült track esetén viszont jobb, ha mind a 11 blokkot felakarjuk.

About: Nem tanózik kifejezetten ebbe a kategóriába, de elhelyezkedése alapján most ide soroljuk. Kiválasztva a készítőkről és lorgalmazókról kapunk információt.

Install: A file formátumú lemezt betöltést alkalmas boot-block-ot másol.

Relabel: A 'Name' rovatba begépett karaktorsorra nevezi ál az aktuális lemezt. Az 'Install' opcióát és itt is vigyázzunk arra, hogy e lemez ne legyen írásvédett, mert a program hibaüzenetet nem ad!

• JEAN

SUPER DUPER V2.01 (Amiga)

Ez e rendszerberát program Amigan az ededig kladott leggyorsabb lemezmasoló software. Egy lemez ellenőrzőti duplikálásához kevesebb mint 100 másodpercere, ellenőrzés nélkül csupán 69 másodpercere van szüksége. Egy DD-s lemez ram-ba olvasása 36, biztosított írása mindössze 67, valamint ellenőrzés nélküli kilrása szintén csak 36 másodpercet vesz

igénybe. Egy újabb meghajtó használata e 'verify' eljárást alkalmazó másolást 34 szekundummal növeli, viszont ellenőrzés nélkül nem befolyásolja a műveletre fordított időt! Így négy másolat elkészítése akár 38 másodperc alatt is megtörténhet! Természetesen ezek az adatok változhatnak a beállított opciók, a lemezminőség, és egyebek lüggvényében.

A **Super Ouper** különösen precíz az ellenőrzés területén, s egyben egyes hibák korrekciójára is vállalkozik. A rendszerbarát és multifunkciós tulajdonsága következtében előfordulhat, hogy valamely párhuzamosan futó software a memória változtatásával próbálkozik. Ilyenkor a program figyelmeztet és megvédi az általa kialakított puffert, így az ilyen másolat legalább olyan biztonságos, mint a lemezzel lemeze kópi. A helytakarékosság okán bevont memóriasűrítő eljárás hatása az írási sebességet csak némileg betolyasolja. Emellett a program a CPU idejét minimális mértékben foglalta, így a multifunkciós lehetőségeket maximálisan támogatja.

A software menük hiányában teljes egészében ikonvezérelt. Minden elérhető az egér illetve a billentyűzet segítségével. A parancsokat és mutatókat tájtájtól függően aktivizálhatjuk, vagy átirhatjuk a bal gomb lenyomásával valamint a megfelelő aláhúzott billentyű alkalmazásával. A bal felső sarokban látható kapcsolóval, vagy a 'O' illetve 'Esc' billentyűkkel ki-lephetünk a programból. Az 'Amiga' és 'O', '1', '2', '3'-as gombok kombinációjával ki/be kapcsolhatjuk a forrás meghajtókat. Ugyanez vonatkozik a célegységekre is, az említett számok és a 'Shift' közös használatával.

A képernyőn három típusú keret láthatunk. A süllyesztett tájtában információk jelennek meg a másolással kapcsolatban, ide adatokat nem juttathatunk be. Az egyszínű ablakokban látható szövegeket illetve számokat a felhasználó az adott szabályoknak megfelelően változtatathatja, míg a kiemelt ikonok ki/be kapcsolhatóak. A háttér színt használó opciók illetve funkciók ikonok passzív és az ettől eltérő színezett ablakok aktív állapotban vannak. A pepita mintára satírozott ablakokat nem használhatjuk. Előfordulhat, hogy ez a program futása közben változik (pl. másolás közben nem formattálhatunk).

MUNKAIKONOK

A munkakonok irányítják a lemezmásolást és egyéb melléktévékenységeket (pl. ellenőrzés, formázás).

Stop: Bármilyen folyamatot leállít. Amennyiben sikerül a procedúrát még abban az időben megfékeznünk, amikor a munka állását jelző keretben meg nem látható bejegyzés, akkor a céllemezeket sem tapasztalható elváltozás. Ha másolás közben alkalmazzuk, azonnal üríti a memória-puffer tartalmát.

Go: Elindítja a kijelölt folyamatot, attól függetlenül, hogy az lemezzel lemeze másolás, pufferből lemeze írás, vagy éppen formázás.

Read: Csak egy puffer előzetes megjelölése után kezelhető, amelyet a forrásról beolvasott memória tárolására használ.

Check: Egy olyan olvasó eljárást indít el, amelyet nem követ a memória tárolása, tehát puffer kiválasztást nem igényel. Ellenőrzi a lemezen lejegyzett adatok olvashatóságát. A track-es beolvasás hiányosságait kiválóan ellenőrzi, de nem képes kimutatni a 'Oos Checksum' hibákat.

Format: A célpontként előre kijelölt háttértárolók lemezeit formázza.

ARexx: Megnyit egy 'requester' ablakot, ahol egy ARexx makrót hajthatunk végre. Ez nem más, mint a program külső irányítására alkalmas belső, makrókra épülő nyelv.

AZ OPCIÓS IKONOK

Verify: Ki/be kapcsolja az ellenőrzés funkcióját. Az opció vonatkozik a lemeze írás minden változtatára (formázás, másolás). Ugyan növeli a folyamat sebességét, használata bizonytalan minőségű lemezek esetén nem javasolt.

Date: Az aktuális dátumra írja át az adathordozó formázásának időpontját. Ennek akkor van jelentősége, amikor a két másolatot egyszerre használjuk. Így gépünk különbséget tud tenni a változatok közt, és az Amiga Dos hibájából

adódó rendszerfagyás elkerülhető. Nem Dos formátumú lemezek esetében eiméletileg nem működik, de nem árt az előzetes hatástalanítás.

Incname: Ennek a lehetőségnek nagy számú lemez formázásakor vehetjük hasznát. Kiválasztva, a 'Format' parancs kiadása után a program beolvassa a 'Label' ablak tartalmát, majd az abban előforduló számot minden formázásakor eggyel növeli (tehát a begépett névben legalább egy számnak szerepelnie kell pl. **Cov.000**). Amennyiben több egymástól elválasztott számot talál, akkor az utolsó sort az aktuálisnak. Természetesen minél többjegyű a szám annál több eltérő változat hozható létre. Figyelem, az első műveletnél a szám már eggyel növekszik, tehát ha nullát írunk be, akkor a lemezen már egy szerepel. Amennyiben ragaszkodunk a név utáni nullához a 99...9 valamely változatát gépeljük be.

FFS: A 2.0-ás rendszertől felfelé elterjedt **Fast File System** alapú formázást teszi lehetővé, a megszokott **Old File System**-mel szemben. A másolás továbbra sem engedélyezett. A meghatározásból következik, hogy ezt a formátumot 1.2/1.3-as gépek nem támogatják.

Talk: Bekapcsolva, a folyamatokat angol vokális üzenetek kísérel. A funkció működéséhez a 'I:Speak-Handler', a 'devs:narrator.device' és 'Iibs:translator.library' használatra szükséges.

Auto: Az automatikus művelet indítását teszi lehetővé. Érzékel a behelyezett illetve eltávolított adathordozókat. Lemezzel lemeze másoláskor a forrás és a cél, formázás választásakor a céllemez, míg pufferes kopírozáskor a forrás kivételét követő új lemez berakása után indítja a további műveleteket. Figyelem, utóbbi esetben a véletlen adatvesztés elkerülése érdekében minden lehetséges lemezt írásvédelemmel lássunk ell.

Buffer: Ez a kapcsoló a memóriát mint puffert jelöli meg, amely nagymennyiségű másolat készítésekor, illetve csupán belső lemezegységgel rendelkező konfigurációknál kap igazi értelmet. Minden olvasáskor a lemez, vagy egy részének tartalma itt tárolódik illetve helyszűke esetében tömörítő eljárásokon megy keresztül. Egy megás, vagy kevesebb memóriával rendelkező gépek tulajdonosai ilyen művelet előtt minden lehetséges párhuzamosan futó programot számoljanak fel. Amennyiben a terület így sem elegendő, akkor a másolás művelete akár több forduló formájában zajlik. Továbbá érdemes megjegyezni, hogy a pufferben tárolt adathalmaz részéről a program pontosan nyilvántartja, hogy beolvasás során melyik cilindről érkeztek, ilyen módon később a **start/end** opciók átírásával egy lemez tetszőleges részét is újírhatjuk. Fordított esetben, ha egy lemez beolvasott részéről egy másikra szeretnénk másolni, akkor attól függően, hogy a forrásterület és a célterület tartalmaz közös részt két lehetőség állhat elő. Üres közös halmaz esetén hibaüzenetet kapunk (pl. az 50-59-ig beolvasott terület 10-49-ig szeretnénk volna elhelyezni), ellenkező esetben csak azok a cilinderek íródnak ki, amelyek a közös halmaz tagjai (pl. az 50-59-ig terjedő részt 10-55-ig szeretnénk írni, ekkor csak az 50-55-ig számozott cilinderek íródnak felül).

HDBut: Az előbb tárgyaltakhoz hasonlóan működik, azzal a különbséggel, hogy a ram helyett a merevlemez meghajtót (**hard disk**) egy kijelölt IFF formátumú file-ban helyezi el az adathordozóról beolvasott jeleket. Jó harddisk esetén nem feltűnően, de az olvasás procedúrája kicsit lassul. A módszer használatával egyébként lemezeket egy file formájába tömöríthetünk.

A **HO** és **VO** puffer használata telített memória esetében ajánlott. Erre a két eljárásra nem igaz a cilinderek rugalmas nyilvántartási módszere, mint azt a ram puffernél ismertettük. Amennyiben olvasás után megváltoztatjuk a **start/end** paramétereket, a program a megváltozott körülményeket figyelembe kívül hagyva az új kezdőpozíciótól számítva indítja be a másolást. Ezzel a lehetőséggel a lemezen adatokat mozgathatunk.

VDBuf: Ugyanaz az ábra csak ram helyett egy fizikai háttér-
rat határoz meg. A kiválasztott eszköznek a 'track-
disk.device' analógiájára kell működnie, tehát a program
számára engedélyeznie kell az adatok tárolását.

VDName: A Virtuális lemezként használt eszköz neve adható
meg, amennyiben a másolás 'Virtual Disk Buffer' üzem-
módban van. Fontos megjegyeznünk, hogy ez nem egy
Dos eszköz meghatározása, mint pl. **RAD:** reset védett
ramdisk (helyesen 'ramdrive.device' formában adható
meg), **FMS:** virtuális floppy a merevlemezen (exec név:
'fmsdisk.device') és **VD0:** stb.: más resetvédett szektor
orientált ram drive-ok

VDUnit#: Itt adható meg az említett eszköz száma.

Label: A megformázandó lemez nevét adhatjuk itt meg.

Retry#: Megadható az olvasási/írási hibák kijavítására tett ki-
sérletek száma 0-tól 99-ig

Start Cylinder: A másolás első cylinderének azonosító szá-
mát határozhatjuk meg 0-tól 79-ig.

End Cylinder: Az utolsó cylinder száma szintén 0-tól 79-ig.
Amennyiben bármely érték értelmezhetetlen (pl. a kezdő-
cylinder nagyobb sorszámu, mint az utolsó), akkor a
'Track range not valid' üzenetet kapjuk.

LEMEZIKONOK

A lemezikonok segítségével meghatározhatjuk az elkövetkező
feladatok elvégzéséhez használt egységeket (format, check,
read, copy). Figyeljünk arra, hogy értelmes munkakörnyezet-
et alakítsunk ki, például pufferes másolásnál nem használha-
tunk egy drive-ot forrásnak és célpontnak egyaránt.

A MÁSOLÁS FOLYAMATA

A forrás és céldrive-ok ikonjal között látható hasámban az ép-
pen aktuális folyamat kimenetelét szemlélhetjük. Itt láthatjuk,
hogy a másolás, formázás illetve ellenőrzés hol tart, valamint
jelzéseket kapunk az esetleges hibákról is.

Amennyiben legalább két meghajtóval rendelkezünk, vá-
lasszunk ki egy forrást és egy azzal nem megegyező célpont-
ot is, majd használjuk a 'Go' parancsol. Egy idő után a má-
solás befejeztét két csippanás és a képernyő felvillanása jelzi.
Egy háttéréről esetén válasszuk azt forrásnak és célpont-
nak is, majd jelöljük ki a megfelelő puffert és clickeljük a
'Read' funkcióra. Az olvasás végen helyezzük be a felüliran-
dó lemezt írásvédelem nélkül majd használjuk a 'Go' utasí-
lást. Kis puffer esetében esetleg többszöri lemezcserére van
szükség, éppen ezért és a biztonság kedvéért a forrást min-
dig írásvédelemmel lássuk el

A software DD-s és HD-s lemezeket egyaránt kezel, csak arra
kell odafigyelni, hogy a forrásként és célpontként
megjelölt drive-ban azonos típusú adathordozók legyenek.

NORTON COMMANDER 4.0 (PC)

Régóta vártuk, s most végre itt van..., kezdhethetünk a monda-
nivalónkat, de ez már egy eléggé elcsépett (gy.k. avas) duma,
így inkább csak annyit mondunk: megjött, tetszik. Ez azon-
ban meglehetősen kevés információt hordoz, ezért talán ér-
demes lenne bővebben kifejezni. Mármin a 'tetszik'-et.

A programcsomag fő újdonságai: egy csomó új viewer, vala-
mint a lényeg, a tömörített file-ok kezelése (no azért nem kell
annyira örülni, nem lehet a tömörített file-okat elindítani), de ezt
gondoljuk gondolta az a gondolkodó, szóval a PC témában
valamelyest haladónak számítók erre eleve nem gondoltak.
Azért ne felejtjük el az editort sem, amit kicsit megújítottak,
tuningoltak, de még mindig nem nagyon nevezhető szöveg-
szerkesztőnek. Főleg a 64K-s szövegméret-korlátozás ideg-
esítő.

Az adott művelet elkezdésekor a jobb oldalon elhelyezett in-
formációs ablakban megjelenik a forrásként használt lemez
neve, egyelőre '<UNKNOWN>', azaz ismeretlennek megje-
lölve. A negyvenedik cylinder elérésekor, mikor a folyamatot
jelző hasáb közepén tart, Dos-os lemez esetén egy névre,
vagy track-töltés anyag olvasásakor üres mezőre vált. Ha bár-
mely oknál fogva a név nem olvasható (olvasási hiba, hibás
formátum), akkor a '<BAD NAME>' üzenettel találkozunk.
Ebben az esetben ajánlatos a 'Date' mutató kikapcsolása az
esetleges hibás másolás elkerülése érdekében. A megjelenő
nevek nem tőnnek el, hanem újabbak érkezésekor az ablak-
ban feltéle scrolloznak. Sok lemez másolásakor ennek nagy
jelentősége van.

Amennyiben a program rossz track-kel találkozik, azt meg-
próbálja beolvasni a 'Retry#' pontban megadottak alapján.
Ha ez nem sikerül, akkor a kijelző hasábon az Incidens he-
lyén egy háttérszínű pont jelenik meg, s az adott meghajtó hi-
bakijelzője egy egységgel növekszik. Miközben a program a
sérült sáv beolvasásán fáradozik a művelet nem állítható le,
azért jól gondoljuk meg mielőtt a próbák számát 99-re állítjuk.

A másolás, olvasás, írás és formázás mind különböző szí-
nekkel jelenik meg a folyamatot mutató hasámban, így nem
fordulhat elő, hogy boldogan formázzuk féltett rendszerleme-
zeinket.

Rtry:Err: Minden egyes lemezegység ikonja alatt egy alapál-
lapotban két nullát tartalmazó keret kapott helyet. Az első
szám az adott lemezen elvégzett javítási kísérletek össze-
sített számát jelzi (Ha 4 próbálkozást engedélyeztünk, ak-
kor se dőbbenjünk meg a 16-os szám láttán. A számláló
új track olvasásakor/írásakor nem nullázódik). A második
ének a javítási törekvések ellenére megmaradó hibák szá-
mát mutatja meg.

Elapsed: Az aktuális művelet elindítása óta eltelt időt jelzi má-
sodpercben. A program a rendszer viszonylag nagypon-
tosságú belső óráját használja.

Cpy#: Az aktuális pufferből kiírt hibamentes másolatok szá-
mát adja meg. A mutató használatához egy puffer előzetes
kijelölésére van szükség. Megjegyzendő, hogy csak teljes
másolatok (0-79 cylinder) sikeres végrehajtásakor növek-
szik, ezzel lehetővé téve a lemez utólagos részleges kor-
rektúráját. Több részletű másolásnál természetesen csak
az utolsó fázis végén emelkedik az ablakban látható
szám.

Végezetül a program használatát minden Intenzíven másolga-
tó, vagy esetleg merevlemezzel rendelkező felhasználónak
melegen ajánljuk. A SD multisk-ös megoldása miatt a pár-
huzamosan zajló programok, a felhasználás széles körét biz-
tosítják. Emellett a kis remekmű szabadon terjeszthető, tehát
minden igényes lemezdobozban ott a helye.

• JEAN

Akkor talán nézzük bővebben a program kínáta új lehetősé-
geket.

A különböző másoló, törlő, csomagoló stb. eljárások panelján
megjelent egy Include Subdirectories kapcsoló. Ha ezt en-
gedélyezzük, akkor az aktuális könyvtár alkönyvtárain is el-
végzi az adott műveleteket. (Ha csak néhányat jelölünk ki, ak-
kor csak azokon.)

• **View:** A program általában felismeri, milyen viewer kell az
adott szövegfájlhoz, de ezt mi is tudjuk változtatni 'F7'-tel,
mint régen. Viszont előrehaladás, hogy a képeket is 'F3'-
mal nézhetjük meg a BITMAP.EXE program felhasználá-
sával (ezt hívja be az NC, de csak néhány elterjedt grafi-
kus formátumot ismer fel). Van továbbá néhány képkon-
verter is mellékelve.

- **Tömörített file-ok:** Ezekbe is normál 'ENTER'-rel bele lehet lépni (úgy kezeli őket az NC, mintha directory-k volnának). Sajnos egyszerre csak egybe lehet beletlépni, tehát csak az egyik panelon lehet tömörített file. Bár az már túlzás lenne, ha pl ZIP-ből ARJ-be tudnánk másolni, de mi el tudnánk képzelni... (Álmodik a nyomor — CoVboy)
- A másolás egyszerű, s nagyszerű a tömörített állományból is. Ez itt azt jelenti, hogy kicsomagolja a másolandó file-okat a megadott directory-ba ('F5'). Természetesen itt is lehet kijelölni.
- Be is csomagolhatunk megadott file-okat az 'ALT/F5'-tel. Az összes csomagolási műveletnél meg kell adni, a tömörítő programot (előre beletették az ARJ-t, PKZIP-et, PKARC-ot, stb. ezeknek Path-ban kell lenniük)
- A törlés is a már megszokott módon ('F8') történik.
- Természetesen egy már önálló csomagolt file-ba is bemásolhatunk normál file-t, de ez egyidejűleg tömörítéssel is jár. Sajnos ez a tömörítgetős nyavalya nagyon lassú még wincsin is. Viszont nincs más megoldás.

AZ EDITOR

A beépített editoron sokat csiszoltak, de a legtöbb hibáját — csak 64 Kbyte méretet meg nem haladó file-okat szerkeszthetünk — meghagyták. Természetesen itt is megadhatjuk, hogy nem a beépítettet kívánjuk használni, hanem egy általunk meghatározott jobb editort. Csak a funkcióbillentyűk választéka bővült, de már az összes legfontosabb szövegszerkesztési funkciói tudja.

A funkcióbillentyűk kiosztása:

Normál (csak simán lenyomva az Fx gombot):

- 'F1' — **Help** angolul (a magyar még mindig nem világnyelv);
- 'F2' — **Save**
- 'F3' — **Mark**: szövegrész kijelölése. Először nyomjunk 'F3'-at, majd a kurzorgombokkal jelöljük ki a kívánt szövegrészt, és újra 'F3'.
- 'F4' — **Replace**: szó vagy kifejezés cseréje a kijelölt részben, vagy az egész szövegben;
- 'F5' — **Copy**: kijelölt szövegrész másolása az aktuális kurzorpozíciótól;

- 'F6' — **Move**: ugyanaz mint a Copy, csak mozgatja a szöveget (eredeti eltűnik);
- 'F7' — **Search**: keresés a dokumentumban;
- 'F8' — **Delete**: kijelölt szöveg törlése;
- 'F9' — **Print**: nyomtatás;
- 'F10' — **Quit**: kilépés a szerkesztőből;

ALT-billentyűvel:

- 'F1' — **Windows karakterkészlet használata**. No nem kell megörülni, nem megy át a proggy WinWord-be, csak éppen ha Windows-os szövegeket olvasunk, ekkor az ékezeteket, s egyéb speciális karaktereket szépen kifejezti a szövegből. Ezzel a funkcióval megtaníthatjuk rá, de sajna pl. az ó betűt (és még néhány másikat) így is csak pontnak jelez ki. Nem értjük továbbá, hogy a Viewer-be miért nem tették bele ezt a funkciót. Nekünk csak az NC könyvtárban akart működni, mert különben nem találta meg a .SET file-ját.
- 'F2' — **Dos**: Visszkapcsolás az előbbi módból;
- 'F3' — **Date**: az aktuális dátumot szúrja be a szövegbe;
- 'F4' — **Replace Again**. Csere újra;
- 'F5' — **Insert**;
- 'F6' — **Count**: megszámlolja a dokumentumban a szavakat, sorokat;
- 'F7' — **Search Again**. Keresés újra;
- 'F8' — **Goto**: adott sorra ugrás;
- 'F9' — **Backup be/ki**. Az eredeti file-t elmentse-e .BAK kiterjesztéssel;
- 'F10' — **Append** (passz);

Egyéb újítások, változások:

- Megés méret — (hihi)
- A directory rendezés módja a funkcióbillentyűkről is beállítható ('CTRL + F3-F6');
- Új beépített BBS kezelő;
- Copy-nél XCOPY/S módjára áttehetjük az alldirectory-kat is.

Mindent összevetve **Norton**-ék ismét jó munkát végeztek. Azonban vannak még elvárások, kívánságok, de hát ez azt gondoljuk örökké így lesz.

• DoT

A modemek



világa

Nagy lába vágtuk anno a fejszénket, amikor elhatároztuk, írunk egy igazán cool cikket a modemekről. Bár jelen sorok írója szakmabeli (vill. mérnök-hallgató), és már 4 éve (az enyhe kifejezés), hogy aktívan — tekintve telefonszámláját :) — modemezik, a cikk mégis kinos lassúsággal készült, update-elődött, rengetegszer átiratott, meghúzatott stb..., (november közepére azért elkészült — a szerk.) Kösz mindenkinek, aki a különféle 'bétatesztes' (ámbrar eme végleges verziónál lényegesen gyengébb) cikk-kezdemenyekhez hozzászólt, akár flame-jelleggel (na, ilyen nem volt [:)), akár segítő szándékkal (viszont ilyen rengeteg volt, most is megatharx az egész magyar Fido-törzsgárdának!). Ugyanakkor sarkallt bennünket az a tény, hogy egyrészt nagyon nagy a szükség manapság az ilyen infókra, amik közelebb visznek egy tiszta szívvel áhított kulturálisan egységes világhoz, barátságokat kreálnak a Fido-n (vagy flame-eket :)), a file-átvitelt sokkal sokkal egyszerűbbé teszik stb... No meg hozzá kell tenni, hogy manapság a CD-ROM (CD-32 stb...) mellett a slágercikk a modem. Azután a jelen sorok íróját ért minden második megpróbáltatás (értsd: segélykérő telefon) is modemtémával volt kapcsolatos, és mivel szereti, ha nyugton hagyják, elhatározta, hogy enged a nyornásnak, és minden tudását papírra veti. Természetesen sok dolog elmaradt, ilyen az *Internet*-téma, ami egyszerűen fantasztikus lehetőségeket ad, még a standard modemezéshez képest is (valóban világméretű levelezés, filetranszfer percek alatt szinte ingyen és hatalmas sebességgel), de amit jelenleg a világ minden táján csak a szellemi elit használhat, illetve vagy az, akinek futja az X25 hálózatra való rácsatlakozásra és a kilobite-onkénti kb. 1 Ft fizetésére... Tehát az ilyen témák elmennek egy egyetemi lapban vagy jegyzetben, a CoV-ban már nem. Hasonlóan kicsit megváltuk az elit BBS-ek tárgyalását, hisz az a modemés scene csupán 0.5-1%-át, mint aktív elitet, érinti. Így is, mindent megpróbáltunk, hogy a népeket megismertessük a modemezés technikai/emberi fontolóival...

De: hogy egyáltalán mi is ez a **MODEM**? Nos, ez a telefonhálózat (gyengébbek kedvéért: falli telefoncsetlakozó) és a számítógép közé kapcsolható szerkezet, amely viszonylag alacsony sebességű, de még — bizonyos alapfokozatok teljesítése esetén — elfogadható biztonságú kapcsolatot biztosít két, ilyen eszközzel felszerelt gép között. Ez a kapcsolat az égvilágon mindenféle típusú lehet: lehet egy sima chat (bár sok értelme nincs, hisz az élőszó vagy a *ZyRion* sokkal gyorsabb, lásd *Murphy számítógépes törvények*), vagy file-átviteli (vagyis amikor programokat töltünk át egyik gépből a másikba). Persze idetartozik a *Falcon 3.0*, a *Battle Chess 4000* stb... modemés párosjáték-lehetősége is, vagyis amikor a két gép között a játék felügyeli a modemkepcselatot, és a játék pillanatnyi történéseiről a túldoldali gépet állandóan tájékoztatja.

Természetesen, hála a sok, 'mezei' hívónak, kialakultak az automatikus, emberi felügyelet nélkül is elüzemelő, nagykapacitású **BBS**-ek, amik kimondottan programok tárolására és átküldésére szakosodtak. Ezeket hívják **BBS**-nek. Ebből már most látszik, hogy a *modemek* használatának alapvetően kétféle módja van:

1. vagy **BBS**-t hívunk;
2. vagy egyenrangú kapcsolatot létesítünk egy másik modemés, NEM speciális **BBS**-software-t használó géppel (vagyis amikor előzetesen szóban, azaz *voice*-ban, megbeszéljük a túldoldallal, hogy fel fogjuk hívni, hogy áttöltsse a legújabb demo packot stb., és ezért légyszi indítsa el a gépét, és állítsa be úgy a modemjét, hogy AZ vegye fel a kagylót, ha újra hívjuk, immáron modemmél).

Mindkettő esetet részletezünk a továbbiakban.

Persze, azt nem tagadhatjuk le, hogy az is motivált bennünket, hogy egy régesrég *Powermonger*-leírás miatt rengetegen zaklattak, hogy 'Nicsak! Műszakilag itt tartotok? Lamerhe-

gyek!' (Ul. a mondat így szölt: 'SEND MESSAGE: ... A lehető legkülönbözőbb sértéseket próbáltuk a konkurencia fejéhez vágni, de a fülük botját sem mozgatták...') Megoldás? Bizony ez csak hús-vér modem-ellenfélnek jó t*ck-küldésre... (Csakúgy, mint a RETALIATOR-ban, és minden egyéb modemet kezelő játékban...)

Először is, milyen modemet vegyünk? Alapkérdés: milyen géphez akarjuk használni. Tudnunk kell, hogy ha NEM PC-nk van, ezeket az átlag hazai BBS-ek erősen hanyagolják. Kivételet jelent a C64: a jobb BBS-eken 10-20 MByte-számra találhatók a Miha Peternel (Megagreetz!!)-féle PC-s C64 Emulátor alá konvertált játékok&demók&diskmag, amit pl. some guyz of TSI, or Marko Mekéle (Yo Marko!!!) utlizsalval (c642c64s, c64ul*, ZipDisk, X1541 etc...) közvetlenül visszaláthatunk egy 1541-esre, olyan formátumban, amit a síma C64 is el tud olvasni.

Ez a C64-esek számára hatalmas szerencse, mivel így pillanatok alatt megjelenik minden új C64-es ware az eredetileg PC-s BBS-eken, és ezzel a C64 lénykorát idéző gyors support és programdömping árasztja el a szegény C64 tulajdonkat is. Pl. jelen sorok írója, mint a C64-es demók és diskmag-ek nagy szerelmese, már 9-10 MByte-nyi prógty konvertált (mind public domain), és amit új mag-et, vagy demót beharangoznak az Interneten, azt pillanatok alatt áthozza PC-re! Itt említem még meg, hogy léteznek MID -> SID konverterek, amit szabványos 8 (16) bites midi mintákat használó midi file-okat konvertál a C64-en lejátszható file-okká. Így a C64-esek számára a zenei PC-s BBS-ek szintén aranybányát jelentenek! (PC-s zenebarátoknak: a SID -> MID konverziót alapban tudja a Miha-féle emulátor, bár az SB-s hangminőség csapnivaló. Javában folynak 16 bites hangmintákat használó, minőségi konverterek fejlesztésével. Addig is, GUS&Waveblaster&MT-32 c0ders, ne hagyjátok Mihát élni, míg nem ír normális midi supportot!)

Az Amiga-BBS-ek is terjedőben vannak újabban: a két régi motoros, az AGAInn és az Amiga Dreamland mellé felsorakozóban van a Lifeforce (Yo Grin!), a Damage Inc (Yo Richie!) és a Dune II (Yo TSC&CAT!). Az Atari továbbra is a scene mostohagyermek hazánkban, a C64 pedig, mint már említettem, reneszánszát éli a PC-s BBS-eken.

Ha nem 'szabványos' (C64, Amiga vagy PC) a gépünk, vagy már semmi új program nem jelenik meg rá, azért egy BBS-t még így is élvezhetünk, hisz levelezhetünk, képeket tölthetünk le stb... A C128 userek pl. értékelni fogják gépük PCX-megjelentési képességeit (lásd: SG C Tools 1.4 from Steve Goldsmith, 1993: 640*480-ban is képes PCX-et kirajzolni!), a SUN, IBM nagygép etc... userei hasonlóképpen lelkesednek majd a képekért (mellesleg, mivel a cikkről idejének jó részét UNIX és CMS alatt tölti, megismerkedett egy C64-emulátorral, amely x64 névre hallgat. Minden 6502 utasítást (a BCD aritmetika kivételével) emulál, de a VIC bármilyen rasztermegszakítását képtelen lekezelni, és pokoli lassú. Egy DEC 3100-at 'degradáltam le' C64-gyé, és amit azt illeti, sikerült le is fagyasztanom :). Így C64-es programokkal hiába cselelünk el jó nagy processzoridőket a löproc(ok)tól, mit sem lehet kezdeni nagygépen.. Ekkor viszont levelezni még jó lehet (mégis ez az egyik legszebb dolog a BBS-ezésben).

Amígéhoz, Atarihoz közvetlenül csatlakozhat bármilyen külső PC-s modem. C64-nél természetesen más a helyzet (lásd a szabványon kívüli pontjait és a limitált kommunikációs sebességét). A portproblémán még segíthetnénk egy szabvány RS-232C étalakítóval, de a portsebességgel már gondok vannak, mivel a C64-ben még tisztán software-es a portkezelés, nincs még benne portillesztő, UART-hoz hasonló chip. Az 1 MHz-es proci pedig képtelen 2400 baudnál gyorsabban kezelni a portot. Így az ember örülhet, ha a Commodore 1670-es modem (listára manapság 24,95\$, Tenex) 1200 bauddal elkommunikál és ráadásul Hayes-kompatibilis (ugyanis 64-

hez fejlesztettek egy halom shitware modemet, pl. a 6480/6420 típusút, amit NEM Hayes-komp.!)

Tehát tudnunk kell, hogy a manapság érutt modemeket általában eleve IBM PC-hez tervezik, így nagy, és olcsóbb — hisz nem kell külön doboz, táp, kábelezés, LED-ek — részük PC-be illeszthető kártya, amit hiába is próbálnánk A500-hoz illeszteni... Tehát, ha nem PC-nk van, vásárlás előtt mindenképpen nézzük meg, hogy Internal (belső)-e a modem, vagy External (külső), mivel Amigához csak ez utóbbi lesz jó.

Manapság nagyon terjednek az ún. Fax-Modemek, amivel teljesen szabványos fax-kapcsolatot létesíthetünk egy igazi faxszal. Kipróbáltuk, remek: ez a +2-3 ezer pénznyi ráadás mindenképpen megéri, pl. ha előadás-jegyzetek oldalait akarjuk pillantok alatt letölteni a haver faxjából... Ha ráadásul veszünk mellé egy A/4-es scannert is, és a faxmodem auto-bekapcsolós (amely bekapcsolja a gépet, ha faxhívás érkezik), akkor teljesen helyettesíthetünk egy 30-50 ezer Ft-os igazi faxot! Persze ha valaki csak BBS-ezni akar, annak tökéletes a síma modem is.

Persze vásárlásnál az ár a döntő, meg az, hogy mire akarjuk használni. Ha csak kisebb (<100k) programokat akarunk letölteni, és néha levelezni vagy modemen át játszani akarunk, akkor bőven elég a 2400 bps-es modem, amit újabban csak párezer Ft. Itt meg kell mindenképpen említeni, hogy a Sysop-ok (A BBS-ek, a már említett nagykapachású, közhasználatra fenntartott telefonos adatbázisok tönkök, élet-halál urai), forgalmukkal egyenes arányban utálják a lassú modemmel hívókat (elit BBS-eknél 14400-16800 bps, normál BBS-eknél 2400-9600 bps az alsó határ, amikor még nem szólnak), ugyanis egyrészt rabolja az időt a többi felhasználó elől, másrészt a kisebb sebességű modemeknél még nem általános hibakezelés hiánya sokszor bajt csinál, pl. szeméttel telenyomja a Fido-levelezést, extrém esetben klakasztja a rendszert stb... A Fido-BBS-ek jó részéről ki vannak tiltva a NEM MNP-vel hívó userek! Ennek ellenére a lilíres modemek nagyon hasznos cuccok, az árukat mindenképpen megéri. Gyerekek, minden PC-be kerüljön modem! Azt az 5 ezer Ft-ot igazán kibírájátok!

Vannak a közepes árkategóriában (30-40 ezer Ft) már egész használható modemek. Sajnos ezeket nem ajánlhatjuk, egyetlen BEST BUY-t sem sikerült felfedezni közöttük, általában eléggé megbízhatatlan jószágok. Ilyen modem pl. a BEST 14400, amelynek csak az új EPROM-os változatát használhatók. Valamivel jobb a Supra és a GVC modemek. Az utóbbi időben egy halom 14400-as ún. 'export'-faxmodem került a piacra, pofátlanul alacsony áron (17 ezer + ÁFA). Nekem volt ilyen, és egy szóval jellemezve: csapnivaló. Aki nem otthonra vesz modemet, az nehogy megvegye, mert napközben a túlterhelt vonatok miatt szinte képtelenség megbízható kapcsolatot létesíteni (nesze neked vállalat-pénzén-telefonálást!); amikor pedig végre használható a modem (nem bontja a vonalat percenként), az este 22 és 3 óra között van. Ekkor is inkább csak városon belül használjuk! Különösen rossz viszonyok esetén még éjjel is inkább kapcsoljuk le kisebb sebességre a kommunikációs programot (pl. 4800 bps-re, Options/Communications/Att-4), ilyen kis sebességen általában már megbízható a kapcsolat. Természetesen az előbb elmondottak szinte minden olcsó modemre vonatkoznak — hiába, a minőséget meg kell fizetni- és ez most kivételesen nem tényszerű sznobizmus.

Ha BBS-t akarunk nyitni, akkor válasszunk HST DS-t vagy ZyXEL-t; manapság ezek a king modemek ebben a gyors kategóriában. Ezek a modemek rendkívül megbízhatóak, és 14400, 16800, illetve ZyXEL-nél 19200 bps-sel mennek. A HST DS mérőidekkel jobb, ugyanis sokkal kevésbé zavarérzékeny, és a 28800 bps-es update-et is piszok olcsón (kb. 10 ezer Ft) ígéri a márkaszervíz; a ZyXEL ára viszont teleannyi, bár a hibátűrése rosszabb és a majdani update is 30 ezer Ft körül lesz (EPROM-update-ek és némi plusz hardware). Az

USA DS modemek ma még csak a max. 16800 sebességet tudják, de végül hamarosan kiadják a 28800 bps-es változatát is (amiről egy neves modemszakértő, *Antforce/Shame Redesign* azt nyilatkozta, hogy a közismerten jó amerikai telefonvonalak jó, ha 30-40%-án képesek csak elduruzsolni. Szóval, nem túl biztató nitek). A legtöbb külföldi BBS DS-t használ, hisz az a legmegbízhatóbb (és a legdrágább: 105 ezer + AFA, bár Amerikában mai ártólalag 700\$ alatt vannak), míg a magyar viszonylatban inkább a ZyXEL terjedt el. Sajnos, azt nem tudjuk, hogy a majdani (28800-as) ZyXEL képes lesz-e kommunikálni a 28800-as új USA modemekkel. Ha igen, akkor a hazai vásárlóknak inkább a ZyXEL-t ajánljuk, ha meg valakit annyira felvet a pénz, az vegyen majd inkább USA DS VFAST 28800-at.

Itt szeretnék egy cikket említeni, amire *Crown/GSH* hívta fel a figyelmünket (*BYTE*, 1993 július). Ez a cikk eléggé letolta a USA DS-t, azzal a szöveggel, hogy ez volt a leglassabb a 16800-24100 modemek között. Akit érdekelnek a cikk konklúziói, annak egy kis kedvcsináló: a tesztben figyelembe vették a műholdas átviteli késleltetést is, tehát amit jónak hoztak ki, az talán az itteni vonalakon is elmegy.

Figyelem! Még kell említeni, hogy a USA DS-ben a 'DS' mit jelent: *Double Standard*. Ez azt jelenti, hogy mind a USA-féle belső használatra tervezett *High Speed Technology*-szabványt, mind a szabványos protokollokat és átviteli sebességeket ismeri, azaz pl. egy 9600-as, teljesen normál modemmel simán összekapcsolódik 9600/MNP5 módban. A síma HST viszont csak az előbb említett HST modot ismeri, így ne vegyünk, mert más, nem HST vagy HST DS modemekkel még max. 2400 bps-sel tud összekapcsolódni, így ZyXEL-lel sem tud 2400 bps-nél gyorsabban kommunikálni!

Még itt az elején szólnunk kell a Posta által lépten-nyomon hangoztatott kitételekről, nevezetesen, hogy PTF-papír nélkül tilos a modemek telefonhálózatra csatlakozása. Sajna a modemek legnagyobb részének NINCS ilyen papírja, aminek meg van, az piszok drága. Szerencsére a MATÁV nem nagyon tud foglalkozni az ilyen csatlakozásokkal. Mellesleg az utóbbi időben nagy tételeben jelentek meg belsődon is elérhető árú (5-8000 + AFA) 2400-as MNP5 faxmodemek. Ezek sem engedélyezettek... (Engedélyezettek a BEST 14400-as és a USA HST 14400-as, sajna ezek epp meglehetősen megbízhatóak, illetve rég lefutott modemek)

Mint már kitűnt ezen modemvásárlási tanácsadóból, hogy beszélünk kell a magyar vonalakról. Sok olyan téveszme kering, hogy a magyar vonalak SEMMILYEN 2400 bps-nél gyorsabb modemeket nem bírnak el. Ez általánosságban hülyeség, USA-rel, utambocsa' ZyXEL-lel simán elmennek, még akkor is, ha sem a hívott, sem a hívó nem digitális központon van (ugyanis akkor nagyságrendekkel kevesebb a zavar). A 2400-as modemek még a legrosszabb vonalakon is élvezhetőek, természetesen mindenképpen kell melléjük egy MNP... Az olcsó gyorsmodemek (a ZyXEL-nél olcsóbb jószágok) esetén marad a radikális átviteli sebesség-csökkentés, illetve az éjjeli telefonálás, bár ez sokszor sajnos nem segít (ha a vevő modem a 'gagyí', akkor azon hiába állítunk be 2400 bps-t, mindenképpen 14400-zal fog próbálkozni először, és azonnymódon le is fagy: annyira rossz a vonal, hogy a két modem még annyi időn át sem tud kommunikálni, hogy lejjebb kapcsolhassák a sebességet).

2400-as modemmel MNP-s hívások még a legrosszabb, dél körüli időszakban is nagyon stabil kapcsolatot adnak

Egy apró trükk: még vidéket hívva is előfordul, hogy normál hangon telefonálva is kitűnő a vonal. Ezt a modemek segítségével is felhasználhatjuk, a köv. módon: ha kicsongéskor már halljuk, hogy nagyon zajos a vonal, akkor simán letesszük a telefont (*Space = Recycle*), és újra hívunk. Előbb-utóbb bejön

egy klassz, zajmentes kapcsolat, és ott aztán nein fagy majd ki a még a gagyí modem sem...

A zajról még egy szó: vannak olyan esetek, hogy a hívott szám kicsöng, de aztán a modem szétkapcsol egy BUSY üzenettel, mintha a hívott fél foglalt volna, bármennyire is kicsöngött. Ez általános hiba egyes 2400-as faxmodemeknél (én pl. sokat szenvedtem ettől, egy *Nuovo 9624*-es modemmel, az *Amiga Dreamland*-ot tárcsázva). Gyorsabb modemek közül egy sem produkálta ezt a hibát, még a leggagyibb 14400-asok sem! A jelenség magyarázata egyszerű: a kicsöngések közti szünetben a bekötést is beszűkodik a hangba, illetve a szénkefék rotary-központok miatt különözö egyéb tranziensek; és ezt érzékeli a modem úgy, mintha foglalt lenne a hívott (vannak olyan modemek, amik beállíthatóan később elednek, ilyen pl. a *Discovery 9600* — ezeknél a vonal összekapcsolása utáni legkritikusabb kb. 1 másodpercet 'kikapcsolhatjuk' az érzékelésből). Ez ellen nincs sok orvosság: a BBS-ek üzemeltének ATSO=1-gyel, mert az mihamarabb felveszi a kagylót stb... Szóval, ne ijedjünk meg ilyen esetekben, úgy tízedzszerre-huszadszorra csak nem kapcsol szét a modem! (Másik lehetőség, hogy kézzel tárcsázunk, és amikor a BBS modem felvette a túldolalt kagylót, akkor nyomunk egy ATXID-t. Ez — sokszor kizárólagos kényszerre ellenére — ellenjavallt, ugyanis sokszor hibás, MNP nélküli stb... lesz a kapcsolat)

Ha megvettük a modemet, következik a csatlakoztatás. Ez külső modem esetén egyszerűen a gép valamely nem használt soros portjára való bedugásai jelenti, valamint az elektromos hálózatra a bekötést; belső modem esetén a slotokba, Amigán rendszerbuszra/PCMCIA-ra kell dugnunk a modemet. A külső modemek általában 220V-os láplálásúak, kivétel egyes régi Amiga külső modemek, ahol a láplálás a nem szabványos párhuzam ponton át történik

Ezután bedugjuk a telefonkábel. Ez általában tengerentúli szabványú, igen kicsi, négyzet-alakú csatlakozóval ellátva. Rengetegféle étalakító kapható a magyar (a szokott három-érintkezős köralakú nagy bunkó) és ezen tengerentúli szabvány között. Ha mégsem kapnánk ilyen, a cikk végén leírjuk a kábelbekötést a magyar hálózatra.

Figyelem! Jópér modem két csatlakozóval is rendelkezik: *LINE* és *PHONE*. Ezzel nagyon kell vigyáznunk, hogy a telefonhálózat csatlakozója CSAK A LINE-BEMENETBE kerüljön!

Ezután konfiguráljuk a MODEM DIP-kapcsolóit vagy JUMPER-ait, hogy:

- lehetőleg COM 1 vagy COM 2-nek lássa a gép (men egy-két program csak arra kérdez rá, pl. *AIR WARRIOR*, *Windows*);
- persze nem úgy, hogy pl. az egérrel azonos címen legyen (ami BELSŐ modem esetén előfordulhat, külsőnél márt természetesen nem), mert akkor azonnal kifagy a rendszer, ha a modemet inicializálni próbálja... (így általában a COM2 a legjobb megoldás, ha csak 1 db egér van a PC-n);

Vannak modemek, amik márt hardware-esen felkérhetőek a beérkező hívásokra való válaszolásra (lásd: ATSO=1). Természetesen jobb ezt az automata opciót kikapcsolni.

A belső modemek jó részének a hátoldalán vannak a DIP-kapcsolók, ezeket természetesen a modemhez adott kézikönyv segítségével állítsuk át (ha ilyenünk nincs, a síma próbálgatás semmi bejt nem okoz)

Megint kis kitérőt kell tennünk: mi is az a bps, meg baud? A bps (osztva ezerrel=kbps) arra jellemző, hogy másodpercenként hány bit-et tud átlógni a modem a telefonvonalon. Ezt osztva 8-cal NEM a sec-enkénti byte-számot kapjuk, hisz az átlagprotokollok (a HSLink márt nem, ezén is gyorsabb!) általában 8 bit után 1 CRC-bitet küldenek a hibajavításhoz; és pláne nem egyenlő a kbps a kilobaud-dal. Miért is? Egy 3kHz sávszélességű (úgynevezett alapsávú) telefonvonalon a digitálisan->analog->digit konverziós átvitel során ál-

talánosan használt Fourier-trafós felbontás miatt egy bizonyos számú felharmonikusnak bete kell lennie ebbe a 3kHz-be, hogy a digitális bitminta reprodukálni lehessen (ezt általában csak a magasabb felharmonikusok segítségével tehetjük meg). Számítások szerint 2400 bps az a max. seb., aminél ez megtehető, így tehát még egy 28800-as modem baud-ja is 2400, míg bps-e 28800. Az, hogy a bps a jobb modemeknél magasabb, mint az elméleti maximális 2400 baud, az a kifinomult modulációs-technikáknak (pl. fáziskódoltatás adott szöveggel, ami 4-féle kezdőfázis esetén már sebességnegyszerezést jelent!) köszönhető. A cps pedig a Characters Per Second rövidszava, azaz: hány byte megy át 1 másodperc alatt.

Ha ezt a bekezdést nem értettétek meg, nem baj, a többit azért éritek majd...

Már párszor előjött az a bűvös szó, hogy MNP, meg hogy hibajavítás. Mit is takarnak ezek a szavak?

Mindenki tudja, hogy az analóg telefontechnológia, párhuzamos kábelezése miatt környezeti zavarok, erős tranzienst hatások vannak jelen az átvitelben, főként napközben. Ez azt jelenti, hogy ha hibakorrekció nélkül létesítünk modemkapcsolatot, akkor rengeteg lesz a hiba, a kérésokban rengeteg látszólagos karakter fog virítani, nem tudunk olyan gyorsan gépelni, hogy az 'ENTER' megnyomása előtt be ne csusszanjon egy-egy hibás, a vonalzból származó karakter stb... Erre találták ki az MNP protokollokat, amik a vonali hibák jelentős részét ki-
szűrik. Ez a hibajavítás annyira jó, hogy olyan vonalon és napszakban, amikor egy normális, hibajavítás nélküli 2400-es modemmel egy elég rossz vonalon (pl. Szeged és Pest között) jó esetben 120 byte/sec érhető el ZModem filetranszfer protokollal (erről majd később!), annyi a korrigálandó hiba, addig egy MNP5-ös modem még simán elfűtyüreszik 240 CPS-sel.

Még az MNP5 protokoll jó hatása, hogy valamit az adatokon is tömörítenek: pl. szabvány, TÖMÖRÍTETLEN szövegfile-okkal elérhető a 400 CPS-es sebesség is!

Figyelem! Itt kell szólnunk egy elég kellemetlen vésérőltétverési lehetőségről. Tudniillik sokan a modemükben azt reklámozzák, hogy MNP-VEL, tehát tömörítéssel effektíve milyen gyors LEHET, illetve hogy külső modem esetén mekkora a max. modem és gép közötti kommunikációs sebesség. Így terjengtek el a 38kbps, sőt extrém esetben 57 kbps modem-hirdetések. Ettől nem szabad hanyagolni: igazából ezek sem mennek 9600 bps-nél gyorsabban, és csak igen sarkalatos esetekben, nagyon jól összenyomható anyag (pl. FAX-képek, angol szövegek) esetén képesek ilyen gyorsan kommunikálni, szabvány tömörített dolgok esetén nem.

Persze minden modemhez kell a megfelelő KOMMUNIKÁCIÓS software (a játékok modemkezelő része ezt teljesen helyettesíti, így gamerek csak azért olvassák el a most következő részt, mert leleszedhetnek olyan linókat, amit majd alkalmazni tudnak a tárcsázáskor, vonalbontáskor, esetleges telefonszám-táblázat használatakor.). Ez elég zűrös szokott lenni, mert van olyan modem, aminek a hibakezelését/tömörítést CSAK a hozzáadott software tudja előcsábítani, az általában használt parancsok nem. Ilyenkor az ember azt veszi észre, hogy hiába MNP5-ös, tehát elvileg hibajavító a modem, a vonali zajok alaposan elűrik a vételt, rengeteg a hálms karakter, és ami a legfontosabb, a szövegfile-ok fel- illetve letöltése kb. a normál archívumok sebességével halad => nincs tömörítés sem. Tehát, pl. 2400-es modemnél átlag 233, 14400-asnál pedig kb. 1530 CPS a ZIP-ek, ARJ-ok stb...továbbításakor a sebesség, míg amennyiben az MNP Compression be van kapcsolva, kb. 400/2500 CPS körül vannak a tiszta szövegfile-ok átviteli sebességei. Ha az nem haladna meg a 250/1600 CPS-t, akkor biztos, hogy a kompresszió nincs bekapcsolva.

A kommunikációs programok installálása általában egyszerű, a jobb progik esetében csak 'ENTER'-eket kell nyomogat-

nunk, hogyha először indítjuk el az eredetileg még 'szűz', ez előtt még nem installált programot. Persze ezek után a Dialista feltöltőgetése a mi dolgunk lesz, de ezt sem kell megterhelni, ha előzetesen installált programot rakunk fel, amikor is esetleg az Options (OL2FAX: Setup) menüben kell néhány paramétert átírni (sebesség, COM port, Auto DL).

PC-n rengeteg kommunikációs program van. A jobb shareware cuccokat FELKONFIGURÁLVA ÉS BBS-SZÁMOKKAL TELENYOMVA el tudjuk küldeni az érdeklődőknek, ha küldők egy formázott lemezt + megcímezett válaszborítékot. A levelet a szerkesztőség címére postázzátok! Az otthoni címemre — már aki tudja — senki se küldjön se levelet, se lemezt, mert nincs erre időm! Azért van a Fido, az Internet, urambocsá! a telefon — In voice —, hogy ott kérdezzetek! az Amigás és a C64-es helyzetéről: hasonló a helyzet, formázott lemez + VB (ezeket viszont NEM tudtuk tesztelni, mert már NINCS 1670-ünk!).

Aki amigás, és stíli has a problem, az nyugodtan nézzen be a VSZM Amiga-klubjába. Csurlnak biztos van, az Amiga-NET-en elérhető... (ez itt a reklám helye)

Legismertebb software-ek PC-n a TELEMATE, TELIX, PROCOMM stb... Vannak ezen kívül igen rosszak is, pl. a COMBASE ('87-es! El lehet képzelni, mennyire felhasználóbarát...) Még itt kell megemlíteni, hogy — bár a modem mellé adott software-ek általában nagyon kényelmetlenek meg bu-
látk (pl. a legnagyobb része nem ismeri a ma már szabványosnak tekinthető Zmodem protokollt), viszont elő tudják vár-
rázsolni (ha létezik ilyen) modemünk rejtett képességeit (itt a Fido-ról többen szölgtek, hogy VAGY van MNP, vagy csak EMULÁLJA a progy, de azt katasztrófálisan. Nos, tapasztalatom szerint van olyan modem, ami teljesértékű MNP5 modemnek felel meg — de CSAK a saját software-ével...) korrekció és tömörítés tekintetében. Ha az van írva a MODEM dobozára, hogy 'Supports MNP compression without additional hardware', a szabvány MNP-bekapcsolás viszont (ez általában minden modemnél az ATN3 közvetlen paranccsal történik; az olyan modemek, melyek V42-t is tudnak, a 3 helyett akár 6-ot, 7-et is írhatunk, és írjunk is, amilyen max. értékre még nem ad hűsajelzést! Pl. az ATN3 sokszor csak az MNP-t kapcsolja be, míg az ATN6 már a V42-t — ami az MNP protokolloknál lényegesen jobb — is engedélyezi. Vannak olyan modemek, ahol egyéb parancsok is vannak (pl. próbálkozunk meg az ATF2-vel is!). Ha ERROR hibaüzenetet generál, akkor vegyük elő a gyári software-t, mert ha valami, akkor azal MNP-vel kommunikálhatunk. A MNP nélküli modemekhez esetleg használhatunk MNP emulátort, mint fent említettük, de ezek rendkívül lecsökkentik a sebességet... A Windows alatti kommunikációs proggik lehet, hogy gyönyörűek, de szinte használhatatlanok; ha valaki igazi, DOS-programokat futtató multitaszkra vágyik, az használjon deszkaltárványt, bocss QesqView-t (a legtöbb BBS DV alatt fut, ugyanis a DV DOS-programokat futtató multitaszk felülete fényekkel jobb a Windows NO-DOS-MULTITASZK-rendszerénél...)

TELEMATE

Ha már szóba kerültek a kommunikációs programok, hadd mutassunk be egy shareware, nemregisztrált változatában is kiűnően használható, a TELIX mellett a legelterjedtebb PC-s kommunikációs programot, a TELEMATE-t! Aki TELIX-et használ, azt sem hanyagoljuk most el, ugyanis a két program gyakorlatilag azonos módon vezérelhető, ugyanazon billentyűk szolgálnak a telefonszám-lista előhívására mindkét programban, és így tovább.

Rengeteg jó dolgot tud a TELEMATE, ilyen pl. a file-editálási lehetőség, miközben folyik az átvitel, vagy az 'Alt/R'-es DOS-parancs multitaszk végrehajtása. Ez azt jelenti, hogy ha letöltés közben vesszük észre, hogy már nem lesz elegendő hely a letöltendő programnak, akkor megnyomjuk az 'Alt/R'-t, és a DIR, CD, COPY (tehát minden BELSŐ DOS-parancsot) paran-

csokat teljesen szabadon használhatjuk. Vigyázat!! Ez nem jelent igazi multitaskingot, ugyanis külső program indításakor még elküldi a modem a putterében levő dolgokat, aztán más semmit, a vevő erre nyugodtan megszakíthatja az átvitelt, protokollfüggően — pl. a Ymodem-G azonnali szakít, a Zmodem vár. Tehát NC-hívással, lemeztormázással NAGYON vigyázunk UL/DL közben!

Nem igazán a kommunikációs programok tárgykörébe tartozik, de a modemek telprogramozását igazán csak egy **Telemate** betöltése és a tőle fekete képernyőre való ki-escape-elés után lehet csak gyakorolni. A legfontosabb parancsok, regiszterek megismerését nem kerühetjük el, mert egyszerűen annyira a buktató az egész modem-világban (pl. tárcsázás típusa, hibakezelés, a telefon felvétele stb...), hogy a kezdők biztos, hogy jó ideig semmit se tudnak normálisan felhívni, különösen nem játékokból, ahol nagyon jól kell tudniuk, hogy kell inicializálni a modemet (gyakorlatilag kézzel kell beírniuk minden játéknál egy normális *INIT STRING*-et, hogy az a hibakezelést bekapcsolja, stb...), milyen tárcsázás-típust kell választanunk stb..., amit egy előzőleg már bekonfigurált, telefonszámokkal feltöltött **Telemate** esetén nem kellene megcsinálnunk.

Ahol közvetlenül programozhatjuk a modem regisztereit, az a **Terminal**-képernyő (mint már említettem, általában 1-2 escape után érhető el), általában minden kommunikációs program így nevezi, és a játékokban is általában közvetlenül ezt érjük el a modemes menüben. Arról ismerhető fel, hogy a kommunikációs program betöltésekor erre a képernyőre íródik ki a modem *inicializáló parancssora*, és nyoma sincs színes ablaknak, felhasználóbarát full-screen dolgoknak, nem lehet menüből választott telefonszámokat tárcsázni egy gombnyomással, automata ismétléssel, meg az összes elképzelhető egyéb modokon. (Pl. egy jobb keretrendszer, ami elfedi a modem vezérlésének igen fáradságos szintaktikáját, meg tudja azt csinálni, hogy különböző számokat egymás után hív, adott ideig vár stb...)

A legáltalánosabb AT parancsok általában *MINOEN* fellelhető modernnél azonosak, a legrégebbi 1200-as modem ugyanúgy programozható fel, mint egy újabb. Persze kiadtak/terveztek nem ilyen, úgynevezett HAYES-kompatibilis modemekeket is, de ezek részaránya igen csekély, hosszú pályafutásunk alatt nem sok ilyen modemről hallottunk (C64-en).

A legfontosabb a tárcsázási mód típusának beállítása. Ezen szoktak a legtöbb esetben elbukni, ugyanis a japán/amerikai modemek mind az ott szokásos *TOUCH TONE*-re vannak állítva, ami lényegesen gyorsabb, mint a hazai telefonoknál megszokott annyi-kattogás-amennyit-tárcsázunk *PULSE*-modszert. Ezért, ha elindítunk egy **TELEMATE**-t, és buzgó 'ENTER'-nyomogatás után a **TERMINAL**-képernyőn látjuk magunkat, és rögtön egy *ATDT1370309*-t ütünk, és bár hallatszik a szabad jel és a gyors csippantások, a központ nem reagál ezen tengerentúli szabványú tárcsázási modra. Ekkor ezentúl **CSAK ATDP**-t használjunk! Tehát a fenti tárcsázás a régebbi magyar vonalakon így történik: *ATOP1370309*. A kommunikációs programok defaultja az ATDT, ezt tehát először mindenképpen állítsuk át!

Igy a legeslegfontosabb parancssal, az *ATDP<SZÁM>* ill. *ATDT<SZÁM>*-mal meg is ismerkedtünk. Más megemlíthető parancsok:

ATH0 — Vonalbontás, reset nélkül. Általában a jobb kommunikációs programok 'Alt/H'-ként lehetővé teszik az elérését, vagy legalábbis valamely menüben (általában *Connect*) elérhető, mint *HANGUP* (+újrainicializálás is kérhető a *Hangup String*-ben). **BBS**-en belül NE használjuk, mert könnyen kiakaszthatja az egész rendszert! Ha viszont csak egymás között modemezzetünk, akkor a legalkalmasabb módja a kapcsolat szétbontásának.

ATS0=X — A modemek alap-parancsa, ahol X egy szám, megadja, ha bennünket hív valaki, akkor a mi telefonunk

hánnyadik csöngésére vegye fel a modem a kagylót és kísérelje meg a kapcsolatfelvételt. Ha **X=0** (alapbeállítás), akkor egyáltalán nem veszi fel. Ha ketten akarunk modemezzetni, és mi vagyunk a hívott fél, akkor kell azt beírniunk, hogy **ATS0=1** (a kézi felvétel az ATA, illetve **ATX1D** parancssal történik — erről lásd a következő bekezdést!) Ekkor, mielőtt az első csöngés abbamarad, a modem felveszi a kagylót (barmilyen programot is futtatunk), és megpróbálja összehívni a két modemet (közös sebesség, esetleges MNP-protokoll beállítása), ha valami kommunikációs programban vagy játékok modem-menüjében vagyunk. Ekkor már a másik, hívó modemmel össze vagyunk kötve, **UL**-olhatunk, **char**-elhetünk, Világos, hogy csak akkor adjunk X-nek 0-tól különböző értéket, ha **MIN-KET HÍVNAK** modemmel!

ATX1D és az **ATA**: — Használható parancspár. Ezek több okból is hasznosak, pl. sima telefonbeszélgetés során az egyik oldalon az egyiket, másikon a másikat beütve a modemek összekapcsolódnak, nem kell újra hívni (fontos, hogy NE ugyanazt írjuk be a két oldalon — az egyiket ezt, a másikon azt!). Ez különösen az automatikusra felprogramozott éjszakai átvittelek során hasznos, amikor elég nagy veszélyt jelent, ha pl. letagytott a kommunikációs proggy, és a modem mégis vígan bekapcsol egy bejövő hívásra, hogy aztán egész reggelig úgy maradjon a telefonkapcsolat... (lásd: milliós telefonköltség)

Természetesen ugyanígy, a **Terminal**-screenen kapcsolhatjuk be az automatikus hibakezelést is: **ATW3**, illetve a már említett próba-szerencse módszer (>3, és **ATF2**). Ha a válasz **ERROR**, akkor két lehetőségünk van:

1. A modemünk eleve nem tud hardware-esen hibakezelést, vagy
2. Nem teljesen Hayes-kompatibilis. Ekkor, mint mondtuk, segít a modemhez adott software, ha egyébként MNP-sként reklámozzák a modemet. Ha nincs a modem dobozán egy szó se MNP-ről, akkor ne is vacakoljunk az ilyen parancsokkal. Speciál kommunikációs programok még emulálhatják az MNP-t, de a játékok ezt nem teszik meg, ezért sokszor kifagynak, stb...

A terminál-képernyőnek még van egy nagyon érdekes tulajdonsága: ha itt valamit begépelünk, miközben normál kapcsolat van két gép között, akkor a másik fél látja, mit gépeltünk be! (Lehet, hogy nekünk 'vakon' kell gépelni, de az olyan üzenetekhez, hogy 'Lépj XMODEM-1k DOWNLOAD-ba!', nem kell sok gépelés). Intelligensebb keretrendszerek, mint a **TELEMATE**, külön tartalmazznak egy **Chat**-menüpontot ('**Alt/C**'), ami egy külön ablakot aktívál, ahol mindig látjuk, mit is gépeltünk be. Ez természetesen **CSAK A MASTER-MASTER**, egyenjogú (nem **BBS-SLAVE**) kapcsolatra vonatkozik, tehát a **BBS**-ekben nem látszik, ha csak úgy gépelgetünk, arra ott a **BBS Chat** menüpontja!

Ami rögtön feltűnik a **Terminal**-képernyőn, hogy a program betöltésekor klir rá a program egy úgynevezett *MODEM INIT STRING*-et. Ezzel állíthatjuk be a modemünk hibakezelését; azt, hogy ne vegye fel a kagylót, stb... Ezeket persze kézzel is, minden **Telemate**-betöltés után — kimenve a **Terminal**-képernyőre — is begépelhetnénk, ami jóval kényelmesebb. Tehát nyugodtan használjuk fel a kommunikációs programok (és jópár játék) lehetőségét arra, hogy automatikusan beállítsa a modem paramétereit, és ne nekünk kelljen azzal tókolni. Az **OPTIONS/COMMUNICATION** menüpontban (**TELEMATE**) átirhatjuk a modem ezen inicializálási paramétereit (lásd az *INIT STRING* sort!), a szükséges egyéb módosításoknak utána lehet nézni a modem könyvében — pl. hangerőállítás.

Persze meg kell ismerkednünk a menürendszerekkel is, nemcsak a modem-programozás alapparancsaival. Eddig megtárgyaltuk a **Terminal**-képernyőt, most jöjjenek a menük. A legfontosabb a **Dial**-menü, a program is automatikusan abbe lép betöltéskor (ha egy már setupolt **TELEMATE**-t indi-

tunk), illetve bárholnán 'Alt-D'-vel hívható. Ennek rubrikái 100(+10*n) előre beírt telefonszámot tudnak eltárolni, persze névvel, emlékeztetővel (pl. az adott BBS-en használt jelszavunkról) stb., amit a Dial/Edit menüben tudunk átállítani ('Alt-D', 'Alt-D', 'E'). 'Space'-szel majd 'Enter'-rel hívhatunk egy számot, amennyiben arra a kurzorral ezen Dial-menüben ráállunk, további 'Enter'-rel megszakíthatjuk a hívást. Hasonló pl. a OL2FAX kezelése is, ahol 'Alt-P'-vel hívható a telefonszámokat eltároló menü. Itt az új telefonszámok menübe való beírására, a meglévők ednlására az ablak alján levő menüpontokat használhatjuk (Add, Edit, s ha felvittük az új számot, akkor a Dial menüponttal tárcsázhatunk).

Figyelem! Elég sokan szoktak azzal a problémával felhívni, hogy nem tudják, milyen hívási paramétereket állítsanak be, **EZEKEL NE VACAKOLJUNK!** (Options/Communications/ lent: Parity, Data Bits, Stop Bits): úgy jök, ahogy vannak. N-8-1-en (minden BBS ilyen adattormátumot használ, ez nagyon fontos!).

Még pár szót a pontsebesség definíálásáról (Options/Communications, Baud Rate oszlop): itt mindig a lehető legnagyobb számot állítsunk be! Tehát kezdünk 115 kbps-ról, és ha akkor nem ériük el a modemet (nem lehet inicializálni), akkor menjünk egy fokozattal felébb. Erre azért van szükség, mert MNP-s modemeknél a fizikai adatforgalom **MELLETT** még kb. ugyanannyi információ áramlik a gép és a modem között (ugyanis a modem LETMÖRÍT, ami a gépből érkezik, és ktmöríti, ami a másik modemből!). Tehát, ha a modemünk 2400 MNP 5, akkor 9600 bps-t állítsunk be s.f.t.

Ezenkívül a **TELEMATE** biztosít pár olyan kellemes lehetőséget, ami még jobban kihasználja a Zmodem protokoll (erről később még írunk!) lehetőségeit: **OPTIONS/PROTDCDL/** Zmodem kapcsolócsopont: itt amit feltétlenül be kell kapcsolnunk, az a Zmodem Auto Download. Ez azért jó, mert ha haverral telefonálunk, akkor ha valami felküld (UPLOAD-ol) hozzánk, akkor azt a **TELEMATE** automatikusan venni fogja, nem kell kézzel belépünk a OOWNLOAD-módba. Ez BBS-híváskor különösen hasznos (lásd a lejjebb tárgyalandó kézi OOWNLOAD-bokapcsolás időztési veszélyeit!).

No, most már mindenképpen elő kell vennünk a UL/DL PRD TDKOLLOK témáját... Eddig tisztáztuk, hogy mi az az MNP, meg az átviteli sebesség, a baud, a bps. Tehát tegyük fel, létrehoztunk egy kapcsolatot MNP5 hibajavító protokollal és 2400 bps sebességgel. De, ha fel is akarunk tölteni v. DL-olni akarunk, akkor most meg kell ismerkednünk az úgynevezett UL/DL-protokollakkal az előbb már említett MNP-k mellett. Ezek a protokollok a direkt file-transzfer hatásfokát emelik, pl. azzal, hogy átküldik a túlvégre az átküldendő file nevét, azután a hibajavítás/aszinkron átvitel úgy intézik, hogy a lehető legkevesebb redundáns, főlős bit csapódjon egy byte átviteléhez (lásd: 8 bitenként 1 pluszbit a Zmodem protokollig, HSLink-nél már ennyi sem!), illetve hiba esetén hogy azt minél korábban ki lehessen javítani (az adott, hibét tartalmazó blokk, általában 128 byte, újraküldésével). A fejlődés során jópár protokoll kialakult. Időrendi sorrendben:

Xmodem: Nem ajánlott, mert 170-180 cps a sebessége 2400 bps-es modemen, emellett nem adja át a file-nevet és file-hosszt;

Xmodem 1k: Már sokkal gyorsabb, 220-230 cps; a file-nevet és hosszt ez sem adja át, még ennek sincs Auto Download-lehetősége és a szinkronizálásával is gondok vannak (lásd később), ennek ellenére nagyon megbízható, ha egyszer már elindult a file-transzfer. Kényelmetlen, hogy még itt is a vevőnek is meg kell adni a file-nevet. Az időztés/szinkronizálás is nagyon fontos eme protokollnál, általában másodszorra-harmadszorra sikerül csak átküldeni a dolgokat. Ez azzal a gonddal jár, hogy bár elindítottuk az UL-t, a vevő egyszerűen nem fogad. Ilyenkor próbálkozunk többször is 'Ctrl-X'-ek nyomogatásával! Sajnos —

bár ez nagyon barbár dolog — ilyenkor a legtöbbször csak a Hangup segít (Telemate, Telix: 'Alt-H').

Ymodem-G: Gyors (220-230 cps), a file-nevet és hosszt már átküldi, Auto DL-je nincs. A bufferelése miatt viszont megbízhatatlan, sokszor akad ki pont az átvitel legyégén (kellemes, mi?) Használata javult, ha már próbáltuk.

Zmodem: Mindazt tudja, amit az Ymodem-G, ezenkívül az Auto DL-t már használja, valamint jóval megbízhatóbb. Sajnos meg kell említenünk, hogy bár a Zmodem ma a szabványos file-transzfer, azért néhány esetben rosszul UL-ol, men bár az átvitel sikeresnek tűnik, a vételi oldaton pár byte-os lesz csak a kapott filehossz. Ennek okát nem tudjuk, de sokszor előfordul, főleg a lassabb modemekkel. Ilyenkor az Xmodem-1k hibátlanul ad/vesz. Az Auto Recovery lehetősége is nagyon jó a Zmodem-nek (megszakadt UL/DL esetén hibátlanul folytatja az átvitelt, ott, ahol megszakadt, meghozzá teljesen automatikusan, bár egyes BBS-eken külön kell kérni a BBS sw-tól, mint pl. a néhai Cyborg-on. Ilyenkor, ha újra kérjük az adott prog letöltését, simán csak belépünk Zmodem Download módba, beírjuk a megszakadt file nevét, és a többi a protokoll dolga, tehát hogy onnan folytassa az átvitelt, ahol megszakadt. Mint mondtam, van 1-2 rendszer, ahol külön kell kérni a megszakadt átvitel folytatását, ilyenkor NE nomrá! Zmodem-et válasszunk!).

Kezdőknek érdemes MINDIG a ZModem-protokollal kikezdeni, ha file-átvitelre kerül a sor, mert legalább időztési problémák nem lépnek fel.

Vannak még ezeken kívül is úgynevezett external protokollok. Ezek általában lényegesen jobbak még a ZModem-nél is, ugyanis pl. full duplex üzemmódban hajtják meg a modemet, illetve az ellenőrző, bizonyos határig elhagyható kódokat variálják: így jön ki a Zmodem 230 cps-éhez képest igen nagy 270-280 cps-es sebesség, akár egyszerre kétirányban (Hslink, Bimodem) is. Sajnos ext. protokollokat csak a jobb kommunikációs programok fogadnak, tehát a modemhez adottakhoz általában nem installálhatók az ilyenek.

Mivel a Hslink megtalálható pár jobb BBS-en, és szinte csodákra képes, ezért komolyebben kivesézzük.

Előnye, hogy ha jó a vonal, egyirányban 1630 CPS-t, egyszerre kétirányban 1300-1400 CPS-t tud elérni (14400-as modem; Zmodemmel az átlag gyorsaság 1530 CPS). Installálása plszo egyszerű: másoljuk be a Telemate könyvtárba a file-ját, majd HSCDNFIG.EXE. Gyakorta illik csak 'ENTER'-ezgetnünk kell, elég jól beállítja magát. Nem ént, ha viszonylag érintetlen és frss TM-re installáljuk rá, ahol még megvannak a HSLINK.D.BAT és HSLINK-U.BAT file-ok, és az Options/External Protocols menüben (a 4.0-ás TM-ben a 3. sorban) még szerepel ez a két batch file, mint UL-oló / DL-oló batch. A Hslink használata elég problémás lehet a kezdőknek. Az a lényeg, hogy ELŐSZÖR szépen belépünk a BBS-en DL módba, és szépen kiválasztjuk a letöltendő file-okat, mégpedig Hslink protokollal. Ezután some krix-kraxot ír ki a BBS, mi pedig belépünk a SAJÁT kommunikációs progunkban UL módba, ott a Hslink-et választjuk ki, és, mintha csak a Zmodem-ben UL-olnánk, beíratjuk, mit akarunk átküldeni, és 'ENTER'. Na ekkor kezdődik meg a kapcsolat! (Ja, természetesen egyszerre több file-t is uploadolhatunk, akárcsak Zmodemmel (Batch Upload), ekkor énelemszerűen használunk * és ?-et!)

Ugyancsak problémát szokott okozni, hogy a Telemate alapbeállításban támogatja a Hslink Auto Download-ot. Ez azt jelenti, hogy csakúgy, mint a Zmodem-nél, itt is, amikor a BBS-től oldal adni kezd, mi azt időtön vesszük. Ez baj, ugyanis nincs időnk a mi oldalunkon az UL-t elindítani! Ezén, ha installáljuk Telemate mellé a Hslink-et, az Options/External Protocols menüben, a Hslink sorában az Auto OL oszlopából mindent töröljünk ki!

Ezek után természetesen továbbra sem csak kétirányban használhatjuk a Hslink-et. Pl. ha elindítunk egy DL-t, akkor kiválasztjuk a **Receive File/Hslink**-et a saját kommunikációs programunkban, és már jön is a pprog. Az UL is hasonló. Ajánlott síma egyirányú adatátvitelnél is a Hslink, mert így is jóval gyorsabb, mint a Zmodem!

Plusz pozitívum a Hslink újabb (>=1.13) verziójánál, hogy a kétirányú adatátvitel MELLETT még chat-elni is lehet vele!

A Hslink-nek van azért pár hibája is. A Resume módot (lehet amikor a megszakadt UL/DL-t folytatja) eddig egyszerűen képtelenek voltunk elővarázsolni belőle! Ráadásul defaultként letörli a megszakadt DL-okat, amiket pedig *unerase*-elve Zmodem Resume-mal simán felhasználhatunk (lásd: *Keep partial* kapcsoló 'Y'-re nyomandó, és a megszakadt átvitel Zmodem-mel folytatandó)! Másik probléma, hogy nincs multitaszk COMMAND.COM lehetősége, valamint a 3 (de ez inkább a BBS-sw-írók bűne), hogy egyes elterjedt BBS sw-k (pl. PC, III. *Amiga-Express*) mellé sajnos nem lehet beinstallálni (vagy nem lehet mást, csak Zmodem-et használni; vagy annyira körülményes a BBS oldali belövése, hogy sok Sysop egyszerűen nem vállalja).

Külső gyorsmodemeknél (>=14400 bps) szokott bajt okozni, hogy a gép képtelen 38800 bps-nél gyorsabban kommunikálni a modemmel. Márpedig a kétirányú adatforgalom eleve 2*14400 bps-t igényel, aztán ezt még minimum kétszerezni kell az MNP és a többi overhead kedvéért (more info from Cat/TIG). Ez a COM port vezérlésének lassúsága miatt van (ebből a szempontból sokkal jobbák a belső modemek).

Végül, a HSCONFIG alapbeállításait a következőképpen ajánlatos megváltoztatni. *Disable transmission of Ack...: N->Y; Keep partial: N->Y!* A blokkméretet ha 1024-ról pl. 4096 byte-ra emeljük, valamivel tovább gyorsul az átvitel jó vonalon.

Még van 2 külső protokoll, ami szót érdemel. Egyik a Zyrlon, ami normális modem esetén (mln. 9600) a file-transzfer alatt **BESZÉDÁTVITELT** tesz lehetővé, ha van SB-nk a gépben, mikrottonnal. Nagyon c00l, és csak atig lassítja a programátvitelt!

GIF-buzeránsok számára kiváló ötlet a Gif-Link. Ez ugyanis **LETÖLTÉS KÖZBEN** mutatja a letöltés alatt álló GIF-et. Ráadásul a BBS-en nem is kell ilyen protokollt installálni, ugyanis síma Zmodemmel együttműködik! Tehát, ha egy Gif-et akarunk Gif-Link-kel lehozni, akkor a BBS-en Zmodem-et kérünk, míg a kommunikációs programunk **Receive File**-menüjében **GifLink**-et választunk ('F', illetve 'Q' betű a shortcut). Természetesen ilyenkor kapcsoljuk ki a Zmodem Auto DL-t (*Options/Protocols/Zmodem auto DL ('Alt-A')*)! Még itt jegezném meg, hogy nehogy arra jätsszunk, hogy a feléig megnézünk egy GIF-et, aztán ha nem kell, ekkor megszakítjuk az átvitelt, ne fogjon egy lame Gif miatt a limitünk. Nos, ezt a Sysop-ok nagyon utálják, és a Maximus BBS sw is ktol az ilyenekkel, ha már a kép 80%-a átment.

Pár hint a telefonáláshoz

A legtöbb, ma árusított 2400-as FAX-modemhez a **QUICK LINK II. FAX** kommunikációs programot adják (vagy a Windows alatt futó verzióját). Sajnos a legjobb átviteli módje az Xmodem-1k, ami még mindig gyengébb az általánosan használt Zmodem-nél.

Ennél a programnál ez UL/DL funkciókat a File menü tartalmazza. Ezek almenüi adják meg a protokollválasztási lehetőséget (általában Xmodem-1k a legjobb) az átviteli módok között, majd nevet kell adnunk a letöltendő állománynak. DL-nál sajnos ha nem vagyunk elég gyorsak, vagy éppenséggel túl gyorsak vagyunk, könnyen kifagy a DL egy 'Out of time...'-hírével.

Ja, és egy big-big problem: A már tárgyalt Alt-MNP-s MODEM NEM KONNEKTAL, HA ÓT HÚVJÁK a QLIIFAX alatt!!! Ilyenkor TM-el kell használni az ilyen módemű emberkének (ami viszont hibajavítás nélküli).

Ennyi ismerettel már bátran nekiállhatunk a haver modemés gépével kommunikálni. Ne feledjük, hogy a Chat-ot mindenképpen használjuk! ('Alt/C'). Ja, és jótanács: NE veszítsük el a türelmünket, NE kezdünk el anyázni vagy a másikat bunkónak nézni, ha már a 10. összekapcsolódási kísérlet mond csódot! Ilyenek a modemek... Miközben a modem működik, nyugodtan felvehetjük a kagylót, egy 'Alt-H' ('Alt-O' stb...)-vel lelohetjük a modemek működését és előszóban megbeszélhetjük a teendőket...

Példa ilyen master-master kapcsolatra: tegyük fel, hogy A akar B-nek átküldeni egy mod.asm file-t. Tegyük fel, B-nek csak Xmodem-1k file-protokollja van, ezért lényegesen körülményesebb lesz az átvitel, mint Zmodem+auto DL-dal. Tegyük fel, NINCS mindkét oldalon MNP-s modem!

1. B belrja a Terminal képernyőn: **ATS0=1**.
2. A felhívja őt, és a modemek összekapcsolódnak. A két oldal kírja: **CONNECT 2400**. (tegyük fel, nincs MNP).
3. Mindkét oldal buzgón az 'Alt/C'-re veti magát, és elkezd üzengetni a másiknak. Ha a kölcsonös 'Hi lamers!'-ezéseknél vége, némileg konstruktívabb gondolatok felvetése is gondolhatunk, pl. A ílyet ír: **'Azonnal lépj X1k DL módba, és síma ASM file-ot fogok küldeni!'**.
4. B 'Alt/T'-t nyom, a **Receive File**-menübe belemegy, ott Xmodem-1K-t választ (shortcut: **Page Down, O**). Megkérdezi a program, hogy milyen nevet adjon a file-nak, legyen ez pl. **VALAMI.ASM**, majd 'ENTER'.
5. Míhelyst B megnyomta az 'Enter'-t, A látja a terminálképernyőjén, hogy egy nagy C betű jelent ott meg újabban. Ebből tudja, hogy B vételre kész (minden protokollnak saját karaktere van, ez láthatóvá válik a másik oldalon, hogyha az adon protokollal elindítjuk a vételt; az Xmodem-1k-é speciel C). Ekkor nyom egy **Terminal/Send File/Xmodem-1k/filenév + 'ENTER'**-t, és máris megy az átvitel...
6. Mivel az X1k protokoll nem adja át a file hosszát a túloldalra, ezért B nem tudja, mennyi van még hátra az átvitelből (Zmodemnél term. ez is ismert). Ha vége az átvitelnek, lehet buzgón 'Alt/H'-t nyomogatni (hangup). Ettötte azért nem árt 'Alt/R'-rel DOS-ba lépni, és ellenörizni, VALÓBAN jól jött-e át a file (pl. CRC check).

Ha megszakadt az átvitel, akkor újrehívás, minden kezdődik az elejéről... Ekkor is jobb a Zmodem Recover opciója, nem kell majd az elejéről kezdeni az átvitelt!

A modemés játékokról

Mivel a modemés játékok témája a master-master kapcsolatokhoz tartozik, pár szó arról, hogy egy átlagjáték modem-lehetőségét hogy használhatjuk fel. Itt nem kell ördögösségekre számítanunk, ugyanis a szabvány Hayes-parancsokat kell itt is használnunk, minden mást elvégez helyettünk maga a játék. Legyen szó mondjuk a RETALIATOR-ról, ugyanis ennek létezik PC-s és Amigás verziója is, és ami még jobb, Amiga-PC párharc is mehet...

- A főmenüben nyomjunk '8'-at! Megkapjuk a modemés menü-t.
- Nyomjunk 'F2'-t. Ez konfigurálja a COM port címét és az átviteli sebességet; használata értelemszerű, pl. COM 2, 2400 bps.
- 'F4', és 'ENTER': reseteli a modemet (itt is átirható a parancs szövege, pl. emennyiben a modem alkalmas rá, azonnal bekapcsolható az MNP, hogy a kellemetlen vonalszakadásokat stb... elkerüljük).
- 'F5': Ez hívja az ellenfelet. Első betöltésnél (ill. ha a RETAL-ból való kilépés során sosem mentünk LOG-ot, akkor azután is) itt egy síma ATD felkér van. Mírt márt mondjuk fent, a vonalunk típusától (a régi pulzusos hívás vagy az újabb frekvencia-hangos) függően egy 'P'-t, illetve 'T'-t biggyesszünk hozzá, valamint ez után sorfolytonosan a hívni kívánt számot.

- Amennyiben a modem tárcsahangot észlel, hívni kezd. Sajna nem sokat hallunk a tónésekből, így azt sem halljuk azonnal, ha pl. foglalt a hívott...
- Ha a kapcsolat létrejött, kírja az **DPPDNENT**; alatti státusz-sorban a program, hogy **CONNECT**. Kezddhetjük 'F3'-mal küldözgérni a lenyegetéseket. 'KINYÍRLAK' + 'ENTER'. Az üzeneteket is eltárolhatjuk, ha a most következő kérdésre 'Y'-t nyomunk (ugyanaz igaz a telefonszámra is meg az összes begépelős funkcióra!!).
- Bármelyik től nyom 'F1'-et, a játék megkezdődik (egy dupla 'SPACE' után). Nyomhatjuk a 'B'-t, majd tövig a '+'-t, és már szállharunk fel...
- Ha valaki véglegesen vesztett, 'F10'-zel kérierjük újra az előzőleg tárgyalt menut, 'F3'-mal káromkodhatunk, stb...
- Ha nem mi hívunk, hanem fordítva, akkor nem 'F5'-öt kell nyomni, hanem 'F6'-ot. A szabvány válasza jogosító **ATSO=1**-re nyugodtan 'ENTER'-ezzünk! Innentől a teendő ugyanaz, mint előbb...

Más játékokban is hasonló tennivalók vannak! Tenát a dial ugyanezen elvek szerint működik; az **ATDP** és **ATDT** ugyanígy használandó stb... Vannak a modemeknek még plusz tárcsázási szolgáltatásai is, pl. ha egy vesszőt írunk a számok közé, akkor 3 sec-et vár (intelligensebb, bár sok modem által nem ismert parancs a W: dialhangra vár) a következő tárcsázás előtt stb... Ez nagyon hasznos, pl. ha az ember vidéket hív, és a 06 hívása után kell egy pár másodperc az új tárcsahanghoz.

Most érkeztünk el a legfontosabb részhez.

Hogy hívjunk fel egy BBS-t?

Először is: mik azok a **BBS**-ek, ki ott a főnök? A **BBS**-ek programok és üzenetek átvitelének gócpontjai, amelyet egy átlagfelhasználó a modemjével felhívhat, és programokat, leveleket küldhet fel vagy tölthet le.

A **BBS**-eknek 2 jól elkülönülő típusa van: az *elit* és a *normál* **BBS**-ek.

Az *elit* **BBS**-ek általában csak a scene tagjainak vannak nyitva, és rendkívül friss programokat tartalmaznak (pl. megjelenik egy új demo, akkor 1 napon belül megtalálható lesz egy ilyen **BBS**-en).

A *normál* **BBS**-ek viszont a széles nagyközönség számára is nyitva vannak, oda gyakorlatilag mindenki bemehet és bármit elvihet.

Az *elit* és a *normál* **BBS**-ek között a fő különbség, hogy az *elit* **BBS**-eken VÁL úgynevezett **Recent Upload**-terület, ami lényegesen frissebb teszi a progáramlást. Pl. ha elkészül az embernek egy új utizsa, akkor felnyomja egy ilyen **BBS**-re, és akkor a következő hívó már töltheti is le. A *normál* **BBS**-ek ehhez képest csilgatlansággal működnek, ugyanis ott előbb a **Sysop** ellenőrzi (virus, Copyright etc...) a progát, és csak azután rakja ki **public**-ba, tehát mindenki éhal elérhető területre. Pl. a — talán — leggyorsabb *normál* **BBS**, az **Amiga Dreamland** eserén is vagy fél nap telik el az **Upload** és a **public access** között!

A másik különbség, hogy *elit* **BBS**-eken főleg a *scene* termékei találhatók (*demos, magz etc...*), míg a *normál* **BBS**-eken éhalában ezeket nem nagyon túrik meg. Ez persze ciklusi alkalmat ad egyeseknek (pl. egy honi, egy számot megén, élite körök által szerkesztett diskmag buzgón szlotta emitt egyes ismert *normál* **BBS**-einket, ezzel nagy **flamewar**-t teremve a **Fido**-n.) Ja, aki nem tudná, mi az, hogy *flame*: gyalázkodás, lamerezés.)

Persze az egyes típusokon belül is lehet differenciálni. Vannak olyan *elit* **BBS**-ek (Nyugaton), ahova megfelelő előfizetési díj ellenében bárki bemehet és bármit tölthet; és *normál* **BBS**-ek között is vannak fizetősek. Talán mondanom sem kell, hogy ez utóbbiakat nem nagyon érdemes hívogatni, hisz a *normál* *normál* **BBS**-eken is megvan ugyanaz, ami a fizetős normálokon. Persze, van, ahol a fizetőség különleges infók-

kal, saját újsággal együtt jár (ilyen pl. az **IDG BBS**), ahol viszont az online infók általában bőven megérik azt az éves 1-2 ezer Ft-os előfizetést.

Másik osztályozási módszer, hogy nemcsak az *elit* **BBS**-ek **Sysop**-jai 'kegyetlenkednek' az átlagfelhasználóval, hanem sok *normál* **BBS**-nél is nekünk is kell valamit adnunk (**UPLOADAD:olnunk**) ahhoz, hogy tölthetőthessünk (**DDWNLOAD:olhassunk**). Ez konkrétan normális programok elküldését jelenti. Hogy miket küldjünk fel, azt **MINDIG** beszéljünk meg a **Sysop**-pal; nincs annél idegesítőbb, amikor már az ötezredik user tölti fel a **Digger**-t vagy az átnevezett 3.3-as **Command.CDM**-ot (mint 'legújabb **CDMAND.CDM update for MS-DOS 6.2**')... Ez nekünk is érdekünk, meg a **Sysop**-nak is, hogy feleslegesen ne töltögesse fel mindentéle szemetet a **BBS**-ére. Egyes **BBS**-eken vannak pl. tilalmi listák, mit ne nyomjunk fel. A legfontosabb; az átlagos (nem élite) *normál*-**Fido** **BBS**-ek **Sysop**-jait nem kell 'bunkónak' elképzelni; mivel a **BBS**-e nem fizetős **BBS** (hiszen pl. csak passzióból csinálja, mert szeret levelezni, barátkozni stb...), ebből kitalálható, hogy nem létérdeke, hogy a **User** csak annyit vigyen el, amennyire a **UL:DL Ratio**-ja engedi. Így ha valami tölthetésére nincs elég limitünk, akkor írunk egy normális levelet a **Sysop**-nak, hogy ugyan már, emelje meg egy kicsit a limitet — meg fogja... Csak civilizáltan kérni kell... Ujabbban az a trend (és ez a második csopont ebben a bekezdésben), hogy a **BBS**-ekről bármennyit tölthetünk, csak az **IDOLIMIT** szabja meg, mennyi időt tölthetünk bent. Ezt a már említett *fake upload*-ok korlátozására találják ki, és *hobby-BBS*-eknél már előszerzetettel alkalmazzák. Akinek van használható dolga, az ügyis felettől valamely *kevl* **BBS**-re, csak úgy grátisz (meg hogy a szintje esetleg cserébe emelkedjen...).

Mint mondtam, *elit* **BBS**-eket inkább csak megbecsült scene-tagok hívjanak. Ugyanis az *elit* **BBS**-ekre fokozottan igaz az, amit az **Usenet** (világméretű, abszolút liberális levelező hálózat, főleg egyetemisták, software-fejlesztők és scene-tagok használják) koordinátorai előszeretettel hangoztatnak: 'Az **USENET** totális diktatúra!'. Nos, *elit* **BBS**-eken egy kezdő user pillanatok alatt megsénődik, Erről a magyar **Fido**-n is volt már jópár hatalmas **flamewar**. Miért is?

1. Bejelentkezik: nincs ilyen **USER** a nyilvántartásban, irény a **LAMERS** (kevésbé **lameRDesTRuCTOr** **BBS**-eken nevezük úgy: **MAIN CONFERENCE**) terület! A regisztráció két legfontosabb kérdése: milyen csapatnak tagja, és mit tud feltölteni?
2. Ha mégis valamilyen szintet kap a hívó, és mélyebben bekerül a **BBS**-be, akkor a második sénéődés az *Oneliner* **Screen**-ek miatt lehet. Ez az a bejelentkezőképernyő, ahol a **BBS** 'profi' felhasználói anyáznak, cikliznek, szitkozódnak, (mármint ahogy egy kívülálló értékel:)) és ugyebár azt a kezdő nem tudja, hogy a legtöbb *elit* **BBS**-sw-ben vannak olyan makrók, mint a **@USER@** vagy az **!UH**, amik az épp hívó nevét írják ki maguk helyett. Nem volt nekem se túl kellemes érzés, amikor először jelentkeztem be ilyen **BBS**-be, aztán olyan (angol) telírások fogadtak, hogyaszongya: 'Idefigyelj, te óarom **lamer** **DADA!** Ha nem **ULolysz**, úgy kivágunk, hogy...', meg 'Kill the **lamer!** Kill the **DADA!**', 'The Truth about that **lame**, **DADA** can be found in **lame.zip!**' stb... Azután természetesen a volt kezdők rájönnek arra, hogy miie is jó a makrózás, és a 'szivtelenebbek' sorozatban elkezdik ontani magukból a különféle **UL**-olásra buzdító, antiflamer szónoklatokat.

(Mellesleg, ha valaki kíváncsi, mi volt a **lame.zip**-ben, amit természetesen ezek után rögtön tölthettem: nos, elmagyarázták benne, hogyan kell a többi newusen hergelni az ilyen makrókkal!)

Elit **BBS**-eken ezen kívül van egy halom más 'diktatórikus elem', pl. levélírás (sokan úgy mondják: nyalizás) a **Sysop**-nak, vagy közszavazás arról, hogy egy kezdőt bevegjenek-e a **BBS**-be. Szóval aki nem scene-tag, nem teljesen *profi* a modemezésben, az inkább ne hívjon ilyen **BBS**-eket!

Még egy tipp azoknak, akik mégis be akarnak kerülni egy ilyen **BBS**-be: a levélírást. Az egekre, **NE** apelláljunk a **Sysop** (ZyZo) emberbaráti érzelmeire! Inkább hökkentünk meg, sokkoljuk, humor, esetleg egy kis f*ckolást csempésszünk a levélbe. Ja, és arra vigyázzunk, hogy jó hosszú levelet írjunk. Pl. *Antforce/Shame Redesign* mesélte, hogy a múltkor bejelentkezett egy amcsi elit **BBS**-be, és bevette a 'hosszú levél módszerét'. Na, a 150. sornál az eddig a háttérben figyelő ZyZo nem bírta tovább, becharolt és nagy szintet adott :). Ja, és még ajánlott a levelet úgy írni, hogy állag minden 2. karaktert lenyomott 'SHIFT'-tel üssünk be. Ez nagy divat elitkörökben, bár az olvashatósága elég rossz. Ha eléggé ismerjük az extended ASCII táblát, egyes karaktereket (pl. B=beta stb...) írunk inkább görög és egyéb betűkkel! Tudom, ez így hülyén hangzik, de sokak számára az az elit, aki így ír :)). Nem árt egy rezidens program megoldani az állandó (mondjuk másodpercenként kétszeri) 'shift'-váltogatást és néha a görög betűk beszúrását, és ez a folyamatos gépelést sem akadályozza. Ja, még egy tanács: aki még kezdő, az **NE** lijon így, ez csak a 'kútgéjok' joga!

A normál **BBS**-ekkel viszont mindenkinek érdemes kikezdenie, aki most vett modemet! Hogy is hívjunk fel egy ilyen **BBS**-t?

A kommunikációs programot megfelelően **SETUP**-oljuk, tehát pl. normál vonalakon a default **ATDT**-t írjuk át **ATDP**-ra, stb... Tárcsázzuk a számot, pl. a **Dial** menüből (ennek a manünek a feltöltése eléggé triviális: 'F6'-tal lehet a telefonszám-lista adott elemét editálni. A **Name** és a **Phone** mezőket mindenképpen töltjük ki, a többi nem kötelező. Az **N-8-1** paramétereket hagyjuk úgy, ahogy vannak, itt állíthatjuk be a hívási sebességet is), kevésbé kényelemszeretőknak a **Terminal Screen**-ről. Fontos: gyakorlatilag **MINDEN BBS ANSI** emulációt kér! Ennek emulációja szerencsére eléggé kiforrott (jelen sorok írójának pl. állandó problémát jelent, hogy a **Közgáz IBM 3090**-esére, ami **VT100** terminál-emulációt használ, ahány gépről (**IBM PS/2 with OS2 1.1/2.0**; **X-window (UNIX)**; **Ethernet-Telnet (DOS)**; **QLIFAX (DOS)**) próbál bejelentkezni, a billentyűzetkiosztás mindig más és más, és pl. az **X-windows** alatt egyszerűen annyira el van tolva a **VT100** emuláció, hogy se a 'ERASE'-gombot, se a kurzorblokkot, se az 'F3'-nál nagyobb funkcióbillentyűket nem lehet — nem hogy — használni, de még elérni sem! Szóval igazán örülhetünk, hogy az **ANSI** emuláció jól működik.)

Ezután egy 'space' és egy 'ENTER' a hívni kívánt telefonszámra: amennyiben a hívás sikeres, a **BBS** bejelentkezik, és azonnal rákérdez a nevünkre. Adjuk meg, csakúgy, mint a **Handle**-t, ami a becenevünk lesz pl. a levelezésben. Figyelem! Vannak olyan **BBS**-ek, ahol tilos igazi nevet használni! Az ékezeteket kerüljük, és lehetőleg **MINDEN BBS**-re betűre, sorrendre azonos névvel/handle-vel jelentkezzünk be, mert így a levelezés nem kuszálódik össze olyan reménytelenül! Ezután következik a **jelszóválasztás**. Ez lehetőleg egyéni legyen, megfelelően hosszú, és minden **BBS**-en más és más. Szerepe a leégetések, illetéktelen használat ellen van.

Amennyiben új felhasználók vagyunk, a regisztrálást mindenképpen ajánlatos kérnünk (általában ez egy külön menüpont), ha az nem automatikus. Ha a **Sysop** ellenőrzéskor az adatok valódiságát (pl. visszahív), általában megadja a normál limitet.

Ez a **limit** központi fogalom **BBS**-eknél. Azt szabja meg, valaki naponta mennyi ideig tartózkodhat egy **BBS**-ben, általában megszabja az ún. **UPLOAD**/**DOWNLOAD** arányt is (azaz, hány file feltöltése után kell egyet lenyomnunk, hogy továbbra is töltögethessünk). Természetesen ez bármikor változhat: pl. ha értelmes cuccokat töltünk fel... Ez a **limit** általában még a **Fido**-levelezés elérésére is natással van, és néha a különböző programterületek elérését is szabályozza, különösen elit **BBS**-eken.

Tehát, regisztráltattuk magunkat, tréfás és uncsi keresztkérdések során. Ekkor általában még csak egy **Goodbye** menüpont áll rendelkezésünkre (amivel távozhatunk a **BBS**-ből), de pár napon belül, már kezdő userként beléphetünk... Rengeteg menü van előttünk. Tulajdonképp nem olyan szörnyűség az egész, egész hamar rá lehet jönni mindennek a logikájára. Ezért talán kezdjük a legegyszerűbb **BBS**-software-rel, a **Maximus**-szal. Több **BBS** is ezt használja nálunk: **Vízlepcső**, **Baba Yaga**, **Vlmet**, **Dplab** stb...

- Bejelentkezéskor (1 vagy 2) 'ESCAPE'-t nyomunk.
- Név, password-beírás, és a hírképernyők megtekintése.
- A főmenü fontosabb parancsai (az angol verziót írjuk le, persze rengeteg a sajnos magyarított menü is, de a kulcsszavak ugyanazok):

Offline mail, *Otthoni levelezés stb...*: ez lép a később tárgyalat OWK-leltöltés-feltöltés menübe.

Yell (vagy *Chat*, *Beszélgetés a Sysoppal stb...*): a **Sysop**-nak csöröggetünk, hátha ott van egy kis beszélgetésre.

Goodbye: Kilépés a **BBS**-ből.

File area (terület): Kezdők számára a legizgalmasabb, a leltölthető file-ok. Ezen belül a szokásos lehetőségek vannak: **UL**, **DL** stb... Az adatátviteli protokoll **UL/DL** előtt határozandó meg (az **A.Dr.-on** nem, ott a *Felhasználói beállítások*-nál változtathatjuk meg az **UL/DL** protokollt).

Message (levelezés) area: Az átlag levelezési terület. *Upload* (Feltölt)-olhatunk, 'Enter' (Írás)-rel írhatunk üzenetet, '+'/'-szal folyamatosan olvashatunk stb... Mivel viszont az online idő drága, azért ennél a pontnál fontosabb a főmenü **OFFLINE READER** menüpontja. Megemlítendő, hogy a **Maximus** kétféle editor tartalmaz: az egyik sima soreditor, ellenjavalt, a másik viszont egy kitűnő full-screen editor, a **MaxEd**, ez már pl. levelek idézésére, blokkműveletekre is jó ('Alt-q', 'Alt-c').

Ez a később tárgyalandó levél-pakkokat **UL/DL**-olja. A **DL** teljesen automatikus: nyomunk a főmenüből egy *Offline mail* (*Otthoni levelek*, *QWK stb...*)-t, majd egy *Download* (*Leltöltés*, *Új levelek stb...*)-t; a **BBS**-program összeszedgeti a még nem leltöltött leveleket, leltömöríti őket egyetlen file-ba (névül az aznapi dátumot célszerű adni), és átküldi nekünk.

Itt nagyon fontos: egy **BBS**-en, ha az a **Fido**-ra kapcsolt, töménytelen mennyiségű levél lehet; ezért van az úgynevezett **Tag Area** (*Területkijelölés*, stb...) menüpont ezen menüben belül, ahol kijelölhetjük a figyelni kívánt területeket: slmán a számukat kell beírni a '/' jellel kérhető listából (Máskor szor számbelírás: *Untag*, nem olvassuk tovább az adott terület új leveleit). A területek általában elég logikusak: pl. akit az adatbáziskezelés, **Windows** egyáltalán nem érdekel, az pl. a **DBase** és a **Windows** területet bő sa **Tag**-olja.

- A leltöltött levél-pakkokat az *Offline Xpress*-sel vagy a *Bluewave*-vel dolgozzuk fel, ami lényegesen leegyszerűsíti a levelezést. Gyakorlatilag minden **Fido**-ra kapcsolt **BBS**-en van lenni a már tárgyalat *Offline mail*, *Otthoni levelezés stb...* menüpont. Ez nagyon hasonlít a *Novell*-en megszokott *Mail*, *Pmail*-hoz, vagy a **CMS/TCPIP** alatti **NNR** segédprogramhoz, de lényegesen szebb és barátságosabb. **Fido**-n meg egyenesen létfontosságú, mert akkor nem drága online időben kell végignézni a levelezést, hanem le lehet az egészet tölteni, otthon átnyázni, ráérősen megválaszolni.

- Maga a program (**OLX**) gyakorlatilag még a legkisebb **Fido**-**BBS**-en is fut, mérete általában 200 k alatt van, így könnyen leltölthető. Az **Install** során nincsenek különösebb bonyódmak (talán egyedül az, hogy megfelelő editort kell választanunk. Mi leginkább a **VÉGLEGES NC 4.0** editorát tudjuk javallani (az igazán, nem a összelamerkedett 3.0-t, és nem is a pra-t, mert az mindig kifagy), ugyanis egyrészt beler a tárba, másrészt mert az ékezes karakterek beírását sem gátolja.

- Amikor végre letöltöttük első levélcsomagunkat, először is, nevezzük át mondjuk a pillanatnyi oálmunkat megfelelően (pl. 931104.qwk), majd indítsuk el az OLX-et. A Packet Window ablakban választhatjuk ki, melyik levélcsomagot nézzük meg (plusz még törölhetünk, rendezhetünk itt). 'Enter'-rel lépünk be a csomagba.
- A csomag tartalma több úgynevezett Conference-területből áll. Ez a Fido-nál már ismertett témaelválasztást biztosítja, valamint azt, hogy a névje szóló, illetve a mi általunk elküldött leveleket külön is megnézhetjük (Replies, illetve Personaf).
- Ha az egyik témakörből választottunk, 'ENTER': máris a leveleket csodálhatjuk.
- A leveleket át lehet nézni a '+/-' variálásával is, de vannak más gyorskeresési gombok is ('N'), ezzel az általunk régebben felvetett témára való minden reagálást összaszedhetjük, még akkor is, ha nem nekünk szól; valamint a legjobban használható segítség ilyenkor az 'I' gomb, amivel a teljes levéllistát megnézhetjük az adott területen, feladó, címzett és téma szerint rövidítve (ezeket sorba rendezhetjük O-sel).
- Ha választottunk egy olyan levelet, amire mindenképpen válaszolni akarunk, akkor nyomjunk egy 'R'-t (Reply). A felbukkanó képernyőn írhatjuk át a címzett nevét, esetleg átirányíthatjuk a levelet egy másik területre (amire általában sokszor van szükség), új nevet adhatunk a témának (ha pl. már nagyon lekalandoztunk az eredetitől), és a sokak által szinte a legfontosabbnak tartott Tagline sor is itt szerepel. Ez különösen mókás kedvű emberek számára kedves lehetőség, tudniillik minden levél aljára kiválasztható megjegyzéseket írhatunk. A régebb óta BBS-ezők külön humorkönyvtárakat tartanak fenn erre a célra (pl. Grin/GSH(Yo!)). A könyvtár elérése: Picklist, 'F2'-vel az adott ablakból (területváltásnál is igen kényelmes szolgáltatás).
- Nos, ha a fejléceket kóthottuk, egy 'F10'-zel lépünk át a szövegszerkesztésre. Az idézett levél minden sora elé automatikusan beszűrődik az eredeti feladó nevének kezdőbetűje, és egy '>' jel. Természetesen minden mondatot szabadon átalakíthatunk, idézhetünk stb... (de lehetőleg több legyen a saját szövege...).
- Ha végeztünk a válaszírással, Save, Outt, majd visszalépve az OLX-be, 'F10'. Ezzel tértünk el a levelünktől.
- Természetesen nem kell válasszal kezdeni: 'W'-vel teljesen új levelet kezdhetünk; egy esetlegesen szerencsétlenül sikerült válaszunkat az 'E'-vel még átszerkeszthetjük stb....
- Ha átnéztük a csomagot, 'ESC'-ek. Ekkor tömöríti le az OLX az új, általunk in leveleket pl. MAXMUS.REP névvel (tehát BABAYAGA stb... is). Ha 250 k-nál kisebb az ilyenkor kiírt memória, az ARJ gyakran kiakad, és az OLX közli, hogy nem tudta tömöríteni a válaszunkat. Egy kis cheat: ilyenkor azonnal RESET-eljünk, majd az OLX könyvtárában található név.REP-et haledékitalanul ZIP-eljük le, s az így létrejövő név.ZIP-et nevezzük át név.REP-re (különben az DLX letörl, és akkor hiába írtuk meg a halom levelet...)

Kapcsolat az Amiga Dreamland-dal

A Maximus-ronőszerekről elég ennyi, most a tettek mezejére lépve leírjuk, hogyan kell az Amiga Dreamland-ot hívni, regisztrálni magunkat. Tom-A-Hawk még sokáig Amigán futtatja a BBS-t, így jó ideig ez a BBS-programja lesz fent.

No tehát, ATOPXXXXXXX (v. ATOT persze) (Sorry, az X-ek azt jelentik, hogy Tom-A-Hawk-ék most költöztek, és még nincs meg az új telefonjuk, de ha érdeklődtök tőlem, a Sam, Joe-tól vagy bárkitől a Fido-n, meg tudjuk majd adni (a postal leveleket mellőzzétek!). Ha létrejön a kapcsolat, betöltődik a BBS intro-screen-je, ahol nyomjunk kétszer 'ESC'-et.

Please enter your FIRST & LAST name =>

Na ez a szöveg kérdése: írjuk be a nevünket! Ha tévedtünk, vonali zaj szölt közbe. Még az is this correct [y/N] => kérdésre 'N'-et nyomhatunk.

Ahogy várható volt, {<név>} does not exist in our files. Mostantól csak simán kövessük a program utasításait, a név, címbelírással, jelszómegadással valószínű nem lesz gondunk. A születnapot nem árt rendszeresen beírni, mert egyes más BBS-eken néha arra is rákérdeznek!

A technikai paraméterek beírása:

Terminal Width = 80, Terminal Length = 23 — Normál, nem EGA Lines módban. (Ezt általában minden BBS-sw megkérdi, lévén sokan pl. 43 soros módban használják a hívóvókat a kommunikációs programukat!) Az ANSI-kérdésektől ne féljünk, ez nagyon hasznos szolgáltatás BBS-eken (szinkavalkád, szép ablakok). Minden BBS-en érdemes ezt bekapcsolni (ha elég friss a kommunikációs sw-ünk, minden kérdésre 'Y'-t nyomjunk a témakörben!), bár vannak olyan BBS-ek, ahol ez jelentősen lelassítja a menükirást (még az 'grafikus', színes). Ilyenkor menetközben is kikapcsolhatjuk az ANSI-t, a Beállítások (Options)-nál, mint később látjuk majd.

Enable 'More(Y/N)' Prompt [Y/n] — Alapszolgáltatás minden BBS-en; pl. ha 15-16 sornál hosszabb egy levél, akkor azt szakaszosan, 'ENTER'-re várva lija ki. Egyetlen hátránya, ha valaki LOG-ba gyűjti az összes levelet, ennek kényelmetlenebb állandóan 'ENTER'-ezgetnie.

Enable 'Hot Keys' [Y/n] — Rengeteg BBS-en választató, így Maximus sw alatt is. Ekkor bármilyen menüből választva nem kell 'ENTER'-t is nyomni, hanem a parancsot azonnal végrehajtja a rendszer; MNP nélküli modemeknél inkább 'N'-t nyomjunk (ugyanis akkor sokszor vesz a túlórád, csakúgy, mint mi, nem várt, sztochasztikus jeleket. Ha azokat szép sorban végrehajtja, abból komoly bajok származhatnak; viszont ha minden parancs után 'ENTER'-re vár, akkor nem tud a BBS úgy 'elhangolódni', mint az előző esetben!)

UL, és DL protokoll kiválasztása — (Maximusnál, és általában a legtöbb BBS sw-nél ezt mindig közvetlen a UL/DL előtt kell kiválasztani).

Még pár elég egyszerű kérdés, a beírt adatok kikérdezése, pár jótanács, és be is lépünk a BBS-be...

Ennek a BBS-software-nek van 1-2 érdekessége:

1. A levelezés letöltése nem egészen támogatott: bár létezik a OWK-letöltés, a program shareware, és max. 50 levelet tud begyűjteni. Ezenkívül sima TEXT-be is össze tudja nyomni a leveleket, de ezt senkinek sem ajánljuk, mivel nem túlzottan kényelmes, az OLX kényelmének közelébe sem jön. Ha valaki mégis ezen a BBS-en kívánná levelezni, akkor még megemlíthetjük, hogy a program a háttérben tömöríti le a leveleket, és az ún private file-területre nyomja be a kész levélcsomagot, ha végzett. Ezt semelyik másik BBS-software nem csinálja így (hasznos, mert nem kell megvárni, amíg tömörít: 2-3 perc is lehet Amigán!)
2. A file-oknál is van eltérés a szabvány software-ektől: ugyanis itt egy file kommentje bármilyen hosszú lehet, amiből az összevont file listában csak az 1. sort írja ki a program. Viszont ha a file-területen beütjük, hogy 1, ekkor ezen bővebb leírásokat nézhetjük végig, 'ENTER'-ezgetve (ilyenkor helyes, hogy 'D'-vel azonnal le is tölthetjük a proggyt, ha megtetszik!). Az előbb említett 1 azt használja ki, hogy minden file-nak sorszáma van, s a DL-nál vagy bármi másnál, így pl. a fent említett bővebb info-klírásnál a sorszámot is elfogadja, nem kell a program teljes nevét beírni. Ráadásul Flag-olni lehet, így egyszerre több file-ot jelölhetünk ki letöltésre (hasonlóan működik ez a Tha Lost Decade-on is!)
3. Az előbb említett bővebb képernyőn nemcsak a program leírása olvasható, hanem látható, ki mikor töltötte fel, hány-szor töltötték le (pl. az Amigás PC-Task 2.3-at 19-en, ami

egy nagyon szép szárn!). mennyi ideig tart a letöltés, az adott területen hány file van és ez abból hányadik sorszámmal stb... (pl. [10 of 20]). Van még itt egy mágikus logó, a **FREE**, ami más **BBS**-eken is bevett szokás pl. file-listák esetén. A **FREE** file-okat a limitváltozás nélkül lehet **DL**-olni. Az **A.D.** teljes filelistáját a 7 területen a **DREAMLIST.LHA** tartalmazza (2-es sorszámmal), illetve **PC**-s userek számára (éhérő ékezet-szabvány!) a **FILELIST.LZH**, 1-es sorszámmal. Persze nem kötelező ezeket letölteni; az új file-okat **MIN-DEN** gép területén a file almenüből egy **'N'**-nel eleve lehet keresetlni...

Persze az **A.Dr.**-en van csak **IBM**-os és csak **ATARI**-s filelista is. **IBMFILES.LZH**, **ATARI.LZH**, csak a képek + szövegek + **MOD**-ok címei az **EXTRAS.LHA**-ban, az utolsó 3 hét termése a **NEWFILES.LZH**-ban van leírva. Persze vannak más, pl. **king FREE** szövegek is (pl. különböző diskmag-ekből cikkek stb...)

A főmenüben a következőket választhatjuk:

Message területek: Levélírás, olvasás, stb. Ez nem tér el alapunkorban a **Maximus**-nál már tárgyalt levelezéstől, a területek is nagyon hasonlóak (**local+Fido**), így nem tárgyaljuk. Mellesleg az **Üzenet előterület**-en kell kiválasztanunk, **Local** vagy **Fido** területre kívánunk-e belépni (L, illetve 1/2).

E — Felhasználói beállítások. Elég fontos terület, ha üzem közben át akarjuk állítani a használható **UL/DL** protokollt stb... Ugyanitt adhatjuk meg a **TXT**-s levelező-letöltőnek, hogy mely területek új anyagát töltsse le.

U — Segédprogramok

Nincs sok értelme, statisztikák, Toplisták. A **Who is online** egyvonalas **BBS**-eken nem sokra használható... Bezzeg egy 120 vonalas **BBS**-en már olyan csuda dolgokat lehet csinálni, mint pl. az **Internet IRC** vagy **RPG** serveren: online (pár tízedmásodperces késések a válaszidőben!), világméretű pletyzás vagy **RPG**-zés!

B — Levél csomagolás (TXT)

O — Levél csomagolás (OWK): ezt már előbb tárgyaltuk. Ezekon belül **'B'**-vel kérhetjük a levelezés összegyűjtésének elkezdését. A területek kijelölése a főmenüből az **'E'**-vel kérhető, és ott a 21-es szám begépelésével lehet **tag/untag**-olni a kívánt üzenet-területek figyelését, hasonlóan a **Maximus** alapú rendszerekhez.

O — Online játékok: ez az egyik legnagyobb pozitívuma a **BBS**-nek. A **Hack&Slash**-ot mindenkinek érdemes kipróbálnia; méghozzá ez nem is a szokott egyszerű ANSL baromkodásokhoz hasonló, hanem társasjáték, egy csomóan játésszáll! (Ha valakit érdekel a játék leírása, sok **Fido-BBS**-en tem van, pl. a **Baba Yagán**, de helyben is olvasható. Hely híján mi nem interpretáljuk.).

F — File alrendszer

Természetesen ezzel foglalkozunk a legtöbbet. Itt is van **file előterület** menü. Az **Amiga/IBM/Atari** menüpont magáért beszél; a **ZyXEL** programok pedig a **ZyXEL** modem leírásait, legújabb ROM-update-jeit tartalmazza. Aki modem-upgrade-re készül, annak ajánljuk, hogy töltsse le és mazzsolázza át az itt található file-okat! Az itteni menüből hívható a globális **'N'** — **Új file-keresés** is.

Ha rögtön **'A'**-t vagy **'B'**-t nyomunk, azonnal a privát file területre lépünk be, ha előzőleg már a levelezés gyűjtését beindítottuk, s az már véget ért: itt vár a levélcsomag, illetve bármilyen egyéb olyan file, amit privátként nekünk küldtek. Lehetőleg letöltés után töröljük ezeket!

Ha nincs a privát területünkön semmi új, akkor azonnal az utolsó hívásunkkor utoljára látogatott területre lépünk.

Területválasztás: **'A'** (természetesen vannak az **Atari**-val és az **Amigá**-val közös területek — grafika, zene, text; a 100 alatti sorszámmal).

Figyelem! Megemlítendő, hogy egyes rendszerekben (pl. **The Lost Decade**) a területek neve nem **Area**, hanem **Con-**

ference! (**Change Conference** stb...) Ez igaz mind a file-okra, mind a levelezési területekre!

Nos, választva egy területet, **'F'**-fel kérhetünk róla egy teljes listát (ilyenkor nyomjunk még 2 x **'ENTER'**-t, persze szortírozhatunk, időbeli határtól kerestethetünk is!), és a már említett számbelíró módszerrel bővebb infót is kaphatunk róla (ilyenkor **'ENTER'**: a következő file infót kéri le s.l.t.).

Az **U, D, A, P, ^** használata: mint más **BBS**-eken

Még egy hint: zajos vonal, no **MNP** esetén néha lebénel az egész rendszer, és kiírja: **[PAUSED]**, ilyenkor ne hanguloljunk, hanem **'Ctrl-Q'**!

Ennyit az **Amiga Dreamland**-ról.

A FidoNet-ről pár szó.

Mint említettük, egy — szinte az egész Magyarországra kiterjedő — levelezési rendszer, melybe még a legnagyobb közdök is bekukkamhatnak, ha a **BBS**-listában **Fido** megjegyzésű **BBS**-eket felhívják, és az ottani követelményeknek eleget tesznek (ugyanis ki kell érdemelni a **Fido**-jogot!). Ez a hálózat igen cool figurák gyűjtőhelye: a scene legnagyobbjai, papírlap-szerkesztők, a legjobb **BBS**-ek **Sysop**-jainak, meg egyéb jó fejek gyűjtőhelye, értelmes (kultúra, sci-fi, hardware meg minden más) témákkal.

Pár princípia: ha a leveleket a rövidítések és 'ostoba' jelek nem érdeklik, akkor olvasd el a könyvtárat ezen cikk végén. Magánleveleket tilos írni (ugyanis nem olcsó mulatság a **Sysop**-oknak **otthonról** le-meg feltölteni az aznapi levelezést, akár vidéki hívással). Magánlevél pl. a greetings, a scene-re, csapatokra vonatkozó megállapítások, ami miatt jelen sorok írója már elég sokat dühöngött, bár csak címzett volt... (Tudniillik csak a **Fido** 1%-át érdekli az, hogy ki f*ckolt kit, meg ki a legnagyobb láma ebben és ebben a csapatban etc...). A helyi **SYSOP**-nak szóló leveleid is inkább rakd **helyi** területre (az **A.D.**-on ezt menüből választhatjuk, egyébként más **BBS**-eken, **Maximus** alatt általában ezek a 100-on alatti sorszámmal levél-területek). Segítséget ne köszönj meg a **Fido**-n, ez nem modortalanság, hanem a teljes **Fido** pénzkímélése!

A FAX-modemekről

Még pár szót szólnunk a faxmodemek fax-képességeiről. A faxküldés meglehetősen kényelmetlen szokott lenni. Először is, ha szövegfile-t akarunk átnyomni, akkor általában a kommunikációs programok (pl. **OL II FAX**) **CONVERT** (vagy hasonló nevű) segédprogramját kell választanunk, hogy a szöveget normál fax által vehető bitplane-re transzformáljuk. A **OL II FAX** lehetőségeinél maradván, ilyenkor írjuk be a **DOS**-ban: **CONVERT LEVEL.TXT /X**. Itt az **/X** paraméter a **LEVEL.TXT** szövegállományként való kezelését irányozza elő. Természetesen átküldhetünk képeket (**/P** param), sőt clipart-okat is (a **OL II FAX** editora egész jó, rengeteg karakterkészlet és grafika-beillesztési opciója van).

Ha a **CONVERT** után megvan a **.OFX** kiterjesztésű átküldhető taxanyag, lépünk be a **Fax** menübe, és ott is a **Fax Phone list**-be. Az **Add** menüpontra **TAB**-ozva/egerezzve beírhatjuk a célállomás nevét, valamint a következő utáni rubrikába a számát. Az **ATN** és a **GROUP** rubrikákat nem kell kitölteni.

Egy szám kijelölése a listából **'ENTER'**-rel történik (pipa jelenik meg mellette).

Ezután lehet hívni a **SEND FAX** menüt. Itt először az **Add** pontra clickelve kell kiválasztani az átküldendő faxfile-ok nevet (amik a jobb oldali ablakban jelennek meg), majd **OK**. Amennyiben már van kijelölt hívandó szám, akkor most már az szerepel a **QUICK DIAL**-lípú ablakban, ha nem, most is beírhatjuk a számot.

Sajnos, ha logiatt a hívott, vacak a vonat, nincs tárcsahang, akkor a file-kijelöléstől újra kell kezdenünk az egész hívási procedúrát...

Faxok vételére a QL II FAX elég tisztességesen lel van készítve, ugyanis van egy rezidens programja ami addig vár, amíg egy beérkező hívást nem kap, és akkor fogadja a kapott faxot, amit azután a VIEWFAX.EXE-vel nézhetünk meg, PRINTFAX.EXE-vel printelhetünk ki stb

A BBS levelek jelölésrendszere

Ez egy segély azok számára, akik a leveleket nem tudnak normálisan dekódolni (összegyűjtötte Kevin Johnson, Brad Templeton, lefordította, összeszerkesztette, kigyomláta: DADA). Mától a CoVBoy postaba omólkhetnek a legagyafülbabb új jelölések (CoVBoy, nem hirdetsz egy pályázatot? ASCII karakterekkel ábrázolni 1 sorban a legelképesztőbb dolgokat! — DADA) (>)>{*()} :[:*) :-Q %-) :->:->:->:->:-> — CoVboy). Az ezen cikket nem olvasott, 'műveletlen tuskó'-kat jól meg lehet velük sz*atni, leteremtven általános műveltségüket...

Ha a jelölések logikáját megérjük (mi a szem, a száj, az orr stb...), mái könnyen haladhatunk előre, pl. a közismert :-) alkatelmek:

: ez a két szem

- ez az orr

) ez meg a lefele gorbúló száj

Mindezek alapján mái egyszerű lesz a lentiek megértése...

Alapjelölések:

:-) — Ez az alapmosoly. Az ürge mosolyog, vmi vicceset mondott. Tessék lőhőgni!

;-) — Könnyes (tehát erősebb) mosoly.

:-(— Az user szomorú, bunkóságnak tanja, amiről ít stb...

:-l — Közömbös mosoly. Jobb hangulatot fejez ki, mint az előző SAD.

:-> — A User egy igencsak maró, szarkasztikus megjegyzést engedett meg magának.

>:-> — Ez meg már ördögien éles megjegyzés volt! (Azén vannak a szarvak a fején!)

>:-> — A könnyes-kemény és az ördögi kombinációja

Pár 'elrugaszkodottabb' jelölés:

{:-) — A User balkezes (ellenkező referenciárányal véste fel az ábrát...).

%-j — A User már 15 órája a zöld montort bámulja

:*) — A User részeg (ezért vörös és lapult az orra...).

[:-) — A User egy robot.

8-j — A User nap- vagy úszószemüveget visel.

B:-) — Napszemüveg, de feltolva, a fején.

:-j — A User 'duplaszemű' => normál szemüvege van.

B-) — A User szarv-tetejű szemüveget visel.

8:-) — A User egy kicsi lány.

:-)8 — A User már egy nagy lány... (na vajon mien van ott a száj alatt két valami?)

:-{) — A User bajuszos.

:-{) — illetve ajakrúzt használ...

{:-j — A User parókás!!

:-[— A User egy vámpír!!!

:-E — Fűrészbak-fogú vámpír.

:-F — Mint előbb, az egyik fog hiányzik.

:-7 — A User épp egy elfintorított kijelentést tett.

:-* — Valami savanyút evett (illetve mondott) a User.

:-)~ — Csorog az User nyála...

:-~) — Folyik a User orra, megfázott....

:-{ — illetve ha sír...

:-) — Annyira boldog, hogy sír.

:-@ — Visongó mosoly.

:-# — A User ajakzárakat visel.

:-^j — A Usernek törött az orra!

:-v) — Szintén törött orr esete áll fenn, de a másik irányban

:.) — A User orra lecsuszott az arca szélérel

:-& — A User nyelve csomóra van kötve

=:-j — A Usernek átlagon felüli hosszúságú feje van.

:-:) — A User egy punk.

:-{ — Az igazi punk-rocker nem mosolyog! (?)

:-=) — A Usernek két orra is van!

+:-j — A User egyházi tisztséget visel

*:-) — A User leborotválta valamelyik szemöldökét a reggel.

;-) — Ugyanaz, de a másik oldalon

j-l — A User alszik.

j-Q — A User ásítzik vagy horkol

:-Q — A User dohányzó.

:-? — A User pipát szív.

Q :-) — A User egy angyal!

:-P — Nyahhhh!

:-S — A User épp egy összefüggéstelen kifejezést vágott le.

:-D — A User röhög (rajta!).

:-X — A User ajkai (Melyik Ajkai? Az ARMITAGE? — CoVboy) le vannak ragasztva.

:-C — A User fenemód letőn.

<|-) — A User klnai.

<|-(— A User klnai, és egyáltalán nem csípl az llyestéle vicceket.

:-/ — A User szkeptikus.

C=:-) — A User főszakács

@= — A User egy pro-nukleáris háború.

*<:-) — A User Santa Claus Katap-ot visel.

:-o — Uh oh! És ez alapján már érthető az alábbi ábra logikája:

{8-o — Itt van Mr. Szám!a!

3:j — Házikedvenc-mosoly.

3:[— A gonoszabb fajtájú háziállat mosolya.

d8= — A hód-kedvencünknek kiüldet szemel vannak és merev kalapja.

E:-j — A User egy rádió-operátor

:-9 — A User az ajkait nyalja.

%-6 — A User letaglózta (vagy lejbevenék).

{:-) — A User walkmant visel

{l — Tojásfejű User.

<:-l — A User kifejezetten butuska.

K:P — A User kisgyerek, propellerrel a fején.

@:-) — A User turbánt visel.

:-: — Mutáns mosoly.

— A Lathatatlan Ember Mosolya.

.-j — A Usernek csak egy szeme van.

.-) — Ugyancsak, de épp kacsint!

X-(— A User épp most halt meg.

8 :-) — A User egy varázsló-féle.

C=>*>{*}) — Mega-Mosoly... egy iászeg, devíl szakács, egy randa parókával, bajusz, dupla-fülig-érő mosollyal.

Érdekesség: a fentiek orr-jelzés nélkül is beírhatók, a rövidség kedvéért! Ilyenkor a jelentés is változhat, éspedig:

:-) — Boldog

:-> — Micsoda?

:-@ — Micsoda?

:-D — Nevet

:-I — Hmmm ..

:-{ — Szomorú

:-[— Egy lgaz lesujtott ember...

:-< — mi?

:-{ — mi?

:-D — Yell!

:-C — mi?

:-Q — mi?

:-{ — Sliás

:-[] — Átkarolás, és ..

:-* — Csók

:-j — Alszik

:-^o — Horthyog

:-' — rágót kiköpő mosoly

:-1 — Szelíd mosoly

:-% — Bankári mosoly

(:-), illetve .-) — palacsintaarcu mosoly
):- (— mint előbb, de rosszallás
 :-q — mosoly, miközben a nyelvet az orrhoz igyekezzük tásztani
 {:-) — olyanok mosolya, akik haja közepén szétválasztott
 :-a — balos mosoly, nyelv-és orr-kontaktus
 :-s — egy BIZARR komment utáni mosoly
 :-d — bálos, idegesítő, felfitymáló mosoly
 :-j — sima balos mosoly
 :-k — hát ez mellbeütő
 :-c — buta s*gg. mosoly
 :-v — beszélő fejű mosoly
 :v) — balra álló orrú mosoly
 :-=) — idősebb figura mosolya, bajusszal
 :-8 (— leereszkedően bámul
 :-) — kacsint
 >:-< — örült

Hangulatfestő idézetek (ezt illik az alakokhoz hangban asszociálni):

:-) — ha ha
 |-) — hee hee
 |~O — ho ho
 :-> — hey hey
 :-l — hmm
 :-O — uh oh
 :-P — nyah nyah
 |~P — yuk

A *net-en a különböző területek azonosítói:

x-(— öngyilkosok területe
 E:-l — pocketradiósok, DX-elők területe
 >:-l — Star trek-fanok területe
 3:o[— Kisállatkedvelők

Némi globális belemagyarázható dolgok:

:-{ — Dráma
 :-) — Komédia
 :-o — Meglepetés
 8-| — Bizonytalanság

Férfi: - (hát ez igazán kifejező...)

Nő: >-

Születés: |~O (gyk bógómasína)

Halál: 8-#

Végtelen: 8 (nem is gondoltad volna, mi?)

Tippek a hibás átvittelek elkerüléséhez

1. Használjunk olyan kommunikációs programot, ami **MNP**-t emulál! Ilyen többféle is van, bár sokan szidják őket az alacsony effektlv sebesség miatt.

2. Amennyiben a játékok alatt volna szükség egy kis zavar-szűrésre (a **RETAL** is elég gyakran kifagy **MNP** nélkül), akkor viszont teljesen más módszerre van szükség — simán a fali telefonkonnektorban az alsó két elektrodát kössük

össze egy 2 mikrofard/100 V (a nagytesztűség kivétel fontos! Tehát NEM elköl!) kondi és egy 5 kOhm-os ellenállás soros kapcsolásával! Ez sokat segít, jelentős hibacsökken-től Tengerentúli csatlakozónál, átalakítónál a zöld és a piros vezetékek közé rakjuk eme zavariszűrőt! Mellesleg a ma-gyar háromszög-csatlakozó és a külföldi kis dugasz közötti átalakításra jó a szinte bármely boltban megvehető magyar-külföldi átalakító, totód (250-300 Ft az ára) Ha ügyesek va-gyunk, az egész szűrőt belenyomhatjuk magába az átalaki-tóba... Ha valakinek nincs a közelében ilyen átalakító, akkor annak elmondjuk, hogy a tengerentúli érnégyes zöld zsi-norját a bal alsó, a pirosat a jobb alsó, a sárga(tehér) + feke-te zsinórt pedig a felső csatlakozóhoz kell kötni, ha a ma-gyar csatlakozót a bekötési oldal felől nézzük (vagy az anyát úgy, ahogy a falban van). Tehát akinek csak a mo-demhez adott ami kábele van, az az egyik végét levágja, beköti, másik végét pedig a MODEM line bemenetébe dugja.

3. Operáljunk a már említett még-kicsöngésnél-bontsuk-a-vo-nalat-ha-rossz-a-vonal — elvet! Előbb-utóbb tisztább vona-lat kapunk.

Végül pár BBS-szám:

Budapest BBS: (PD) 118-7950; 226-2292, 10 vonal (14.4 + 2400)

BBSzolnok (Fido, PD, Virnet): (06-56)/422-189

Bitstar (Fido, PD): 202-5276 (22-06 óra között)

Virnet (Fido, PD — minden, ami víruskíllér, minden gépre!): 115-4402 (DS), 175-5896 (2400)

Oplab (Fido, PD, Virnet, MOMNet, Video-DAT sw): 166-8809 (22-15 óra között, hétvégenként: 22-08 óra között) DS

Vízlepcső (Fido, Middle-European Diskmag Centre): 137-0309 (22-06 óra között) 19200

Lifeforce (Fido, PD, Amiga): (06-52)/349-662 (18-06 óra között, hétvégen egész nap) 19200

Amiga Dreamland (Amiga, ATARI, IBM, Fido) NUMBER: Ask on Fido! 19200

One II (Scene, PD, demoz, magz, PC, Amiga) (06-62)/342-793

Jelmagyarázat:

Fido: a Fido-levelezés elérhető

PD: vannak programok is a **BBS**-en, CSAK Public Domain és Shareware.

Video-DAT: műholdas PD-software-ek (amit a műholdas TV-adásokkal együtt sugároznak).

DS: **USR HST DS** modem (14400 vagy 16800).

Diskmags/Demos: olyan **BBS**, ami GARANTÁLTAN tele van jobb mag-ekkel és demókkal!

A nyitvatartás! Időt tessék komolyan venni!

A cikk zárásaként el kell mondanunk, hogy megaköszönetet érdemel az összes **Fido-sysop**, akik 'licenzúrázták' eme cikk kéziratát, de különösen **Oplab** és **Tom-A-Hawk**! Thx!

• DADA



POKE-ok, CHEAT-ek, HINT-ek KATALÓGUSA

A katalógus az eddig megjelent CoV-ok, CoV Évkönyvek, a PC-s játékok c. könyv, valamint a jelen sorok írásakor még előkészületben lévő CoV 40, 41. és a PC-s játékok 2. c. könyv érintett fejezetei alapján lett összeállítva.

C64

• 1942 (ÉVK'91) / • 1943 (CoV 1) (CoV 4) / • 1985 (ÉVK'92) / • 30 LÉOUÉ (ÉVK'91) / • ABYSS (CoV 35) (CoV 36) / • ACE (CoV 26) / • ACE 2 (CoV 3) / • ACE 2088 (CoV 39) / • ACTION BIKER (CoV 4) (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) / • ACTION FORCE 2. (ÉVK'92) / • ADDAMS FAMILY (CoV 29/30) (CoV 35) / • AFTERBURNER (CoV 4) / • AIR SUPPORT (ÉVK'91) / • AIRBORNE RANGER (ÉVK'91) / • AIRWOLF I (CoV 19) (CoV 25) (ÉVK'91) / • AIRWOLF II. (ÉVK'91) / • ALIENS (CoV 3) (CoV 19) / • ALIENS (ÉVK'92) / • ALLIGATOR BLAGGER (CoV 16) / • AMC (ÉVK'91) / • AMC (ÉVK'92) / • ANARCHY (ÉVK'92) / • ANDROID 2. (ÉVK'91) / • ANNIHILATOR (CoV 18) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) / • ANTICIPAL (ÉVK'92) / • ANTIARAO (ÉVK'92) (CoV 35) / • ARABIAN NIGHTS (ÉVK'91) / • ARC OF YESO (CoV 29/30) / • ARCADE CLASSICS (ÉVK'92) / • ARCANIA (ÉVK'91) / • ARKANOID (CoV 4) / • ARKANOID 2. (CoV 3) / • ARMAGEDDON (ÉVK'92) / • ARMALYTE (CoV 7) (CoV 14) (CoV 18) (ÉVK'91) (CoV 35) / • ASTERIX AND THE MAGIC CAULORON (ÉVK'91) / • ATHENA (CoV 29/30) / • ATOMINO (CoV 24) (ÉVK'91) (CoV 36) / • ATTACK OF THE MUTANT CAMELS (CoV 3) / • ATV SIMULATOR (ÉVK'91) / • AUF WIEDERSEHEN MONTY (ÉVK'92) (CoV 32) / • AURICA (ÉVK'91) / • AUTOMANIA (ÉVK'91) / • AVENGER (CoV 28) (CoV 35) / • AXIONS (ÉVK'92) / • AZTEC TOMB (ÉVK'93/94) / • BAC PAC (ÉVK'91) / • BACK TO REALITY (ÉVK'92) / • BAGIMAN (ÉVK'92) / • BALL BLASTER (ÉVK'92) / • BANONIS (CoV 16) (CoV 24) (ÉVK'91) (CoV 35) / • BARRARIAN (CoV 4) / • BARRARIAN 2. (CoV 4) / • BARD'S TALE III. (CoV 37) / • BAT ATTACK (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) / • RATALYX (CoV 29/30) / • BATMAN - THE JOKER (ÉVK'91) (CoV 36) / • BATMAN - THE MOVIE (CoV 18) / • RATTLE COMMAND (CoV 33) (CoV 36) / • RATTLE ISLAND (CoV 16) / • BATTLE THROUGH TIME (ÉVK'91) / • BATTLE TIME (ÉVK'91) / • RATTLEZONE (CoV 14) (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) / • RATTY (CoV 4) / • BAZOOKA BILL (ÉVK'91) / • 8C BILL (ÉVK'91) / • BEACH HAWK (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) / • BEACH HEAD (ÉVK'91) / • BEDLAM (CoV 4) (CoV 26) / • BEHATOLÁS A BAZISRA (CoV 19) / • BEYOND THE ICE PALACE (ÉVK'92) / • BIG MAC (ÉVK'92) / • BIONIC COMMANDO (CoV 4) (CoV 5) / • BIZY HAWK (ÉVK'91) / • BLACK HAWK (CoV 28) (CoV KSZ) / • BLACK LAMP (CoV 4) / • BLACKWHEEL (ÉVK'91) / • BLAGGER (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • BLINKY'S SCARY SCHOOL (ÉVK'91) / • BLUE MAX (ÉVK'92) / • BLUE MOON (ÉVK'91) / • BLUES BROTHERS (CoV 29/30) / • BMX RACERS (ÉVK'92) / • BMX SIMULATOR (ÉVK'92) / • BOMB JACK (CoV 16) (CoV 19) (ÉVK'91 - 2x) (CoV 26) (CoV 35) / • BOMB JACK 2. (ÉVK'91) / • BOMB JACK 3. (CoV 29/30) / • BOMBULAZ (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • BOOBY (ÉVK'91) / • BOULOER DASH (ÉVK'91) / • BOULOER DASH II (ÉVK'92) / • BOULOER DASH III. (ÉVK'91) / • BOULOER DASH IV. (ÉVK'91) / • BOUNTY BOB (CoV KSZ) / • BREAKTHRU (CoV 3) (ÉVK'91) / • BRIAN BLOODAXE (CoV 3) / • BRUCE LEE (CoV 4) (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) (CoV 36) / • BUBBLE BOBBLE (CoV 3) (CoV 4) / • BUCK ROGERS (CoV 26) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • BUOLING DAY (CoV 16) (CoV 35) / • BUG BLASTER (ÉVK'92) / • BUG BOMBER (ÉVK'92) / • BUGGY BOY (ÉVK'91) / • BUMPING BUGGIES (ÉVK'91) / • BUNGLING HAY (CoV 29/30) (CoV KSZ) / • BURNIN RUBBER (CoV 16) (CoV 35) (CoV KSZ) / • BUTCHER HILL (CoV 8) / • BY FAIR MEANS OR FOUL (ÉVK'91) / • CALIFORNIA DRIVING (CoV 19) (CoV 14) (CoV 18) / • CAMELOT WARRIORS (ÉVK'91) / • CAPTAIN KELLY (CoV 29/30) / • CAPTAIN STARLIGHT (ÉVK'91) / • CAPTURED (ÉVK'91) / • CARGO (CoV 29/30) / • CARRIER COMMANDO (ÉVK'93/94) / • CASTLE OF TERROR (CoV 33) / • CATABALL (ÉVK'92) / • CAULORON II. HEXENKÜCHE / • CAULORON 2. (CoV 4) (CoV 36) / • CAUNT DUCKULA (CoV 18) / • CAVELON (ÉVK'91) / • CAVERNS OF ERIBAN (ÉVK'92) / • CHALLENGE OF THE GOBOTS (ÉVK'92) / • CHAMELEON (CoV 4) / • CHEAP SKATE (ÉVK'92) / • CHILLER (ÉVK'91) / • CHINA MINER (CoV 29/30) / • CHINA MINER (ÉVK'92) / • CHIPS CHALLENGE (CoV 24) (CoV 27) (ÉVK'91) / • CHOPLIFTER (CoV 25) (CoV KSZ) / • CHRISIS (CoV KSZ) / • CHUBBY CHESTER (ÉVK'92) / • CHUCKIE EGG (ÉVK'92) / • CHUCKIE EGG 2. (ÉVK'92) / • CHUCK ROCK (CoV 35) / • CITY COBRA (ÉVK'91) / • CLASSIC CONCENTRATION (CoV 41) / • CLIK CLAK (CoV 35) (CoV KSZ) / • CLOWNS (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • COBRA (ÉVK'92) / • COBRA FORCE (CoV 4) / • COMBAT (CoV 16) (CoV 35) / • COMIC BAKERY (ÉVK'92) / • COMMANDO (CoV 3) (CoV 16) (CoV 25) (ÉVK'91) (CoV 35) / • CONGO RONGO (CoV 16) / • COSMIC CAUSEWAY (ÉVK'91) / • COVER GIRL STRIP POKER (CoV 32) / • CRACKER'S REVENGE (ÉVK'92) / • CRAZY CARS (CoV 4) / • CRAZY CAVE MAN (CoV 28) / • CRAZY COMETS (ÉVK'92) / • CRAZY KONG (CoV 16) (CoV 35) (CoV KSZ) / • CREATURES (ÉVK'92) / • CRIME TIME (CoV 37) / • CRISIS MOUNTAIN (ÉVK'92) / • CROSSFIRE (CoV KSZ) / • CRYSTAL CASTLES (CoV 3) / • CURSE OF BA (ÉVK'91) / • CURSE OF SHERWOOD (ÉVK'91) / • CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 20/21) / • CUTHBERT IN JUNGLE (CoV 29/30) / • CUTHBERT IN SPACE (ÉVK'92) / • CYBERNOID (CoV 4 - 2x) / • CYBERNOID 2. (CoV 4) / • CYBERTRON (ÉVK'92) / • CYLU (ÉVK'92) / • OALLAS STAR (CoV 28) / • DAN OARE II. (ÉVK'92) / • DANGER FORCE (CoV 19) / • DANGER FREAK (CoV 14) / • DARE DEVIL DENNIS (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • DARE DEVIL DENNIS II. (ÉVK'92) / • DARK FUSION (CoV 4) / • DARK TOWER (ÉVK'92) / • DAVY CHOCLET (ÉVK'91) / • DE GROTTEN VAN OBERON (ÉVK'91) / • DEATH RANGER (ÉVK'91) / • DEATH WAKE (ÉVK'91) / • DEATH WISH 3. (CoV 4) / • DEATHILON (CoV 14) (CoV 16) (CoV 35) / • DEFENDER (ÉVK'91) / • DEFENDER OF THE CROWN (CoV 27) (CoV 41) / • DELIVERANCE (ÉVK'92) / • DELTA (CoV 4) (ÉVK'91) / • DEMOLITION (ÉVK'91) / • DEMONOK BIRODALMA (CoV 16) / • DEMONS (ÉVK'91) / • DENARIUS (CoV 4) / • DESERT HAWK (ÉVK'91) / • DEVIANTS (CoV 1) (CoV 35) / • DIG DUG (CoV 16) (CoV 26) (CoV 35) (CoV KSZ) / • DIMENSION X (CoV 29/30) (CoV KSZ) / • DIIKEY DOO (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • DIZZY (CoV 3) (ÉVK'91) / • DIZZY 3. FANTASY WORLD (CoV 10) (CoV 14) / • OIZZY 6. PRINCE OF YDLKFOLK (CoV 35) / • DJ PUFF (CoV 29/30) / • DNA WARRIOR (ÉVK'91) / • DOLPHIN FORCE (CoV 18) / • DOMINATOR (CoV 4) / • DONKEY KONG (CoV 28) (CoV KSZ) / • DOOMARK'S REVENGE (ÉVK'92) (CoV 33) (CoV 37) / • DOUBLE DRAGON (CoV 29/30) / • DOUBBLE TROUBLE (CoV 35) / • DRACONUS (CoV 4) / • DRAGON HAWK (ÉVK'92) / • DRAGON NINJA (CoV 6) / • DRAGON SKULL (ÉVK'92) / • DRAGON'S LAIR (CoV 5) (CoV 19) / • DRELS (ÉVK'92) / • DRILLER (CoV 4) (ÉVK'91) / • DROPZONE (CoV 3) (CoV 19) / • DRUID (CoV 18) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • DRUID 2. (ÉVK'91) / • DRUIDS (CoV 14) / • DUCK TALES (CoV 29/30) / • DYNAMITE OAN (ÉVK'92) / • DYTER 07 (CoV 25) / • EAGLE EMPIRE (CoV 26) / • ELECTRIX (ÉVK'91) / • ELIDON (CoV 3) / • ELIMINATOR (CoV 1) (CoV 5) (CoV 18) / • ELITE (CoV 20/21) (CoV 27) (ÉVK'91) (CoV 35) / • ELVIRA (CoV 35) / • ELVIRA II. (CoV 35) / • EMLIN HUGHES INT. SOCCER (CoV 35) / • EMPIRE STRIKES BACK (ÉVK'92) / • ENCOUNTER (CoV 29/30) / • ENOUR RACER (ÉVK'91) / • ENFORCER (ÉVK'92) / • ENIGMA FORCE (CoV 36) / • EQUINOX (ÉVK'91) / • ESCAPE (ÉVK'92) / • ESPAL (CoV 28) / • EVERYONE'S A WALLY (ÉVK'91) / • EVERY SECOND COUITS (ÉVK'93/94) / • EVOLUTION (ÉVK'92) / • EXOOUS (ÉVK'91) / • EXOLON (CoV 29/30) / • EXTERMINATOR (CoV 24) (CoV 26) / • FAIRLIGHT (ÉVK'92) / • FALCON PATROL (ÉVK'92) / • FALCON PATROL 2. (ÉVK'91) (CoV 40) / • FEUD (CoV 29/30) / • FIFTH (5) GEAR (CoV 4) (CoV 18) / • FIGHTER BOMBER (CoV 10) (CoV 20/21) / • FIGHTER BOMBER (ÉVK'92) / • FINOERS KEEPERS (CoV 18) / • FIRE ANT (CoV 29/30) / • FIREFLY (CoV 16) (CoV 35) / • FIRELORD (CoV 3) (CoV 14) (ÉVK'91) / • FIRETRACK (ÉVK'92) / • FISH (CoV 32) / • FIST II (ÉVK'92) / • FIST II. (CoV 14) (CoV 20/21) / • FLAK (ÉVK'92) (CoV 35) / • FLASHBIER (CoV 35) / • FLASH GOROON (CoV 4) (ÉVK'91) / • FLIP & FLOP 2. (ÉVK'91) / • FLYING SHARK (CoV 5) / • FORCE ONE (ÉVK'92) / • FORGOTTEN WORLDS (CoV 5) / • FORT APOCALYPSE (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) / • FOXX FIGHTS BACK (CoV 5) (CoV 14) / • FRAK (ÉVK'91) / • FRANTIC FREDOIE (CoV 28) / • FREAK FACTORY (ÉVK'92) / • FREDDY HARDEST II. (CoV 18) / • FRIDAY THE 13TH (ÉVK'91) / • FRIGHTMARE (CoV 6) / • FROEHN (ÉVK'92) / • FROGGER 64 (CoV 16) (CoV 26) (CoV 35) / • FROST BYTE (ÉVK'92) / • FRUIT MACHINE SIMULATOR (CoV 3) / • FUSION (CoV 2) / • GALAGA (ÉVK'92) / • GALAXIONS (CoV 26) / • GALAXY (ÉVK'92) / • GALAXY TERROR (ÉVK'92) / • CALOREGON'S DOMAIN (ÉVK'91) / • GALVAN (ÉVK'91) / • CAME OVER (ÉVK'91) (CoV 35) / • CAME OVER 2. (CoV 6) / • GANGSTER (CoV 16) (CoV 35) / • GADLUS (ÉVK'91) / • GARFIELD (CoV 5) (CoV 14) (CoV 18) / • GATEWAY TO APSNAL (ÉVK'92) / • GAUNTLET (ÉVK'91) / • GEMINI WING (CoV 29/30) / • GHOST CHASER (CoV 29/30) / • GHOST TOWN (ÉVK'91) / • GHOST'N GOBLINS (CoV 14) (CoV 19) (ÉVK'91) (CoV 35) / • GHOSTRUSTERS (CoV 20/21) / • GHOSTRUSTERS (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • GHOSTRUSTERS 2. (CoV 14) / • OHOLS (ÉVK'92) / • GIANA SISTERS II. (ÉVK'92) / • GIANA SISTERS I. (ÉVK'92) / • GIANA SISTERS REMIX (ÉVK'92) / • GILOEOAGE (CoV 35) / • GLADIATOR (ÉVK'91) / • GLIOER RIFER (CoV 18) (ÉVK'91) / • GOBLINS (ÉVK'92) / • GOOS & HEROES (ÉVK'92) / • GOLOEN AXE (CoV 29/30) / • GOLOEN TALISMAN (ÉVK'91) / • GOONIES (CoV 29/30) / • GORF (ÉVK'92) / • GOTHIC (CoV 29/30) / • GRANO PRIX CIRCUIT (CoV 29/30) / • GREAT GIANA SISTERS (CoV 5) (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • GRIBBLY'S DAY (ÉVK'92) / • GROER (ÉVK'92) / • GROG'S REVENGE (ÉVK'91) / • GRYZOR (CoV 5) / • GUARDIANS (ÉVK'92) / • GUNRUNNER (ÉVK'91) / • GUNSHIP (ÉVK'92) (CoV 41) / • GUTZ (ÉVK'92) / • GWNN (ÉVK'91) / • GYROSCOPE (CoV 28) / • GYROSCOPE 2. (ÉVK'91) / • GYRUSS (ÉVK'91) / • HAGAR (CoV KSZ) / • HARD HAT MACK (CoV 28) / • HARRISON FORO (ÉVK'92) / • HAUNTED HOUSE (ÉVK'92) / • HAWKEYE (CoV 5) (CoV 6) (CoV 14) (CoV 18) (CoV 35) / • HAZAR (ÉVK'92) / • HE MAN (CoV 14) (CoV 18) / • HEAD OVER HEELS (ÉVK'92) / • HEAVY METAL 1,2,3. (ÉVK'91) / • HELI & RACK (CoV 16) (ÉVK'91) / • HELI FLIGHT (ÉVK'92) / • HENRY'S HOUSE (CoV 26) / • HERBERT'S DUMMY RUN (ÉVK'91) / • HERBY (ÉVK'92) / • HERCULES (ÉVK'92) / • HELL II. (CoV 24) / • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) / • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) / • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) / • HEXENKÜCHE (ÉVK'92) (CoV KSZ) (CoV 37) / • HEXPERT (ÉVK'92) / • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) / • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) / • HOBBIT (CoV 10) (ÉVK'91) / • HOBBIT (ÉVK'92) / • HOLLYWOOD STRIPPOKER (ÉVK'92) / • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (ÉVK'91) / • HOSTAGES (CoV 20/21) / • HOT POP (ÉVK'91) / • HOUSE OF USIJER (CoV 27) (CoV 28) / • HOYER BOYVER (ÉVK'92) / • HUDSON HAWK (ÉVK'92) / • HUMAN BACE (ÉVK'91) / • HUNCHBACK (CoV 5) / • HUNCHBACK II. (ÉVK'92) / • HUNTER ON ICE (ÉVK'91) / • HUNTER PATROL (CoV 29/30) / • HUNTER'S MOON (CoV 5) / • HYBRID (CoV 29/30) / • HYPER MAN (ÉVK'91) / • HYPER OLYMPIC (ÉVK'91) / • HYSTERIA (CoV 5) (ÉVK'91) / • I BALL (ÉVK'92) / • I BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) / • ICICLE WORKS 2. (ÉVK'91) / • ICUPS (ÉVK'91) / • IMHOTEP (ÉVK'91) / • IMPERIUM (CoV 6) / • IMPOSSIBLE MISSION (ÉVK'92) (CoV 40) / • IMPULSE (CoV 6) / • INCREDIBLE SHRINKING SPHERE (CoV 6) / • INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE (CoV 6) / • INFILTRATOR (ÉVK'91) / • INFILTRATOR 2. (CoV 6) (CoV 19) (CoV KSZ) / • INFILTRATOR 3. (CoV 24) (CoV 25) / • INGRID'S BACK (CoV 29/30) / • INTERCHANGE (CoV 29/30) / • INTERNATIONAL KARATE (ÉVK'92) / • INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 4) (ÉVK'91) (CoV 36) / • INVADE (ÉVK'91) / • INVEST (ÉVK'91) / • IO (CoV 6) / • IRIOS ALPHA (ÉVK'91) / • JACK THE NIPPER (CoV 5) (ÉVK'91) / • JAILBREAK (CoV 29/30) / • JAW BREAKER (CoV 26) / • JEEP COMMANDO (ÉVK'91) / • JET BOYS (ÉVK'91) / • JET SET WILLY (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • JET SIMULATOR (CoV 37) / • JOCKLE & THE WIDE (ÉVK'91) / • JUMPING JACK (CoV 24) (CoV KSZ) / • JUMPAN JUNIOR (ÉVK'92) (CoV 35) (CoV KSZ) / • JUMPAN 2. (CoV 28) / • JUNGLE HUNT (CoV 24) (CoV 26) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • KAKTUS (ÉVK'92) (CoV 35) (CoV KSZ) / • KANE 2. (ÉVK'91) / • KARNOV (ÉVK'91) (CoV 35) / • KAT TRAP (CoV 6) / • KATAKIS (CoV 4) (CoV 14) / • KENOO WARRIOR (ÉVK'91) / • KICKMAN (ÉVK'92) / • KIDGRIO (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • KILLERWATT (ÉVK'92) / • KING'S BOUNTY (CoV 14) (CoV 18) (CoV KSZ) / • KINGS OF THE BEACH (CoV 16) / • KLAX (CoV 28/30) / • KLAX (ÉVK'92) / • KNIGHT ORC (CoV 28/30) / • KNIGHTMARE (ÉVK'92) / • KNUCKLE BUSTERS (CoV 6) / • KOKOTONI WILF (CoV 6) / • KONG STRIKES BACK (CoV 28) / • KRAKOUT (CoV 19) / • KUNG FU MASTER (ÉVK'91) / • LAOY TUT (ÉVK'92) / • LANCER LOROS (ÉVK'92) / • LASER SQUAD 2. (CoV 36) / • LASER STRIKE (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • LAST MISSION (ÉVK'92) / • LAST NINJA 2. (CoV 6) / • LAST NINJA 3. (CoV 20/21) (CoV 26) / • LAZER TAG (ÉVK'92) / • LAZY JOIES (ÉVK'91) / • LEADERBOARD GOLF (CoV KSZ) / • LE MANS (ÉVK'92) / • LEO STORM (CoV 6) (ÉVK'91) / • LEGEND OF KAGE (CoV 6) / • LEONARDO (ÉVK'91) / • LICENCE TO KILL (CoV 3) / • LIGHTFORCE (ÉVK'91) / • LIVING DAYLIGHTS (CoV 16) / • LIVINGSTONE I. (CoV 29/30) / • LOGO (CoV 29/30) / • LOCOMOTIV (ÉVK'91) / • LODE RUNNER (CoV 26) / • LORDS OF CHAOS II (ÉVK'92) / • LOROS OF MIONIGHT (CoV 29/30) / • LOTUS TURBO ESPRIT 2. (CoV 24) / • MACH (CoV 3) / • MAD MISSION I-II (CoV 19) / • MAGGOT MANIA (ÉVK'92) (CoV 35) / • MAGNUM FORCE (CoV 29/30) / • MANIAC MANSION (ÉVK'92) / • MANIC MINER (ÉVK'91) / • MARGO (CoV 35) / • MASK III. (CoV 24) / • MATRIX (CoV 29/30) / • MEAN STREAK (CoV 18) / • MLCIANICUS FLIPPER I. (ÉVK'92) / • MECHANICUS FLIPPER II. (ÉVK'92) / • MECHANICUS FLIPPER III. (ÉVK'92) / • MEGA

APOCALYPSE (EVK'92) / • MEGA THIAZOS (EVK'91) / • MELIAE (Cov 1) / • MERLIN (EVK'92) / • M'ERMAID MADNESS (EVK'91: 2x) / • METRO CROSS (EVK'91: 2x) / • MICKEY MOUSE (Cov 2) (Cov 5) / • MICROPROSE SOCCLER (EVK'92) / • MIDNIGHT RESISTANCE (Cov 24) / • MIKIE (Cov KS2) / • MIND GAMES (EVK'92) / • MINER 2049'ER (EVK'92) / • MONKEY MAGIC (Cov 3) / • MONTEZUMA'S REVENGE (EVK'92) / • MONY ON THE RIN (Cov 28) (Cov 35) / • MONY PYTHON'S FLYING CIRCUS (EVK'92) / • MOON BUGGY (EVK'91) / • MOONFALL (Cov 36) (Cov 38) / • MOON PATROL (EVK'92) / • MOTOR MANIA (EVK'92) (Cov KS2) / • MOUNTIE MICK'S DEATH HIDE (EVK'92) / • MOVIE (EVK'92) / • MR HELI (Cov 16) (Cov 18) / • MR HELI (EVK'92) / • MR MEPHISTO (Cov 27) / • MR MEPHISTO (EVK'92) / • MR ROBOT (EVK'92) (Cov 35) / • MRS PAC MAN (EVK'92) / • MUNCII MANIA (Cov 3) / • MUNSTERS (Cov 6) / • MUTANTS (EVK'92) / • MUZZY (Cov 35) / • MYSTERY OF THE NILE (EVK'92) / • NAVY MOVES 1 2 (Cov 4) (EVK'91) / • NAVY MOVES 2 (Cov 7) (Cov 20/21) / • NEBRASKA (Cov 18) (Cov 35) / • NEBULUS (Cov 26) / • NEMESIS (Cov 16) / • NEPTUNE (Cov KS2) / • NEPTUNE'S DAUGHTER (EVK'92) / • NETHERWORLD (Cov 7) / • NEUROMANCER (Cov 3) (EVK'91: 2x) (Cov 28) / • NEUROMANCER (EVK'92) / • NEURONICS (EVK'92) / • NEW ALIENS (Cov KS2) / • NEWZEALAND STORY (Cov 7) (Cov 29/30) / • NIGHTSHIFT (EVK'91) / • NINJA COMMANDO (Cov 35) / • NINJA SCOOTER SIMULATOR (EVK'92) / • NODS OF YESOD (Cov 27) / • NOMAD (EVK'91) / • NORTHSTAR (Cov 29/30) / • NUCLEUS (Cov 18) / • O'RILEYS MINE (EVK'92) / • OBLITERATOR (EVK'91) / • OCEAN DECATHLON (EVK'92) / • OIL IMPERIUM (Cov KS2) / • OINK (Cov 16) / • OLLI & LISSA (EVK'91) / • OLYMPIC SKIER (Cov 27) / • OMEGA RACE (EVK'92) / • OPERATION WOLF (Cov 1) / • ORBITS (Cov 16) / • ORPHEUS (EVK'91) / • OUT OF THE WORLD (EVK'92) / • OUTRUN (Cov 14) / • OVERLANDER (Cov 1) (Cov 7) / • P.C. FUZZ (EVK'91) / • PAC MAN (Cov 29/30) / • PAC MANIA (Cov 14) (Cov 16) (EVK'91) (Cov 35) / • PAKACUDA (EVK'92) (Cov 35) / • PANG (Cov 29/30) / • PANTHER (EVK'91) / • PARADROID (EVK'93/94) / • PAHALLAX (EVK'91) / • PARK PATROL (Cov 7) / • PEDESTALIAN (Cov 28) / • PENGU (EVK'92) (Cov 35) / • PETCI (EVK'92) / • PHANTOMS OF ASTEROID (EVK'91) / • PHARAO'S COURSE (Cov 14) (Cov 25) (Cov KS2) / • PHOHA (Cov 7) / • PINBALL POWER (Cov 35) / • PIPEMANIA (Cov 10) / • PIRATES! (Cov 32) (Cov 33) (Cov 40) / • PITFALL (EVK'92) / • PITFALL II (Cov 24) / • PIXIE PETE (EVK'92) / • POO (EVK'91) / • POGO JOE (Cov 28) / • POOYAN (EVK'91) / • POPEYE (Cov 24) / • POWER (EVK'91) / • POWER (EVK'92) / • POWER AT SEA (Cov 20/21) / • PP HAMMER (Cov 25) (Cov 29/30) / • PP HAMMER (EVK'92) / • PREDATOR (EVK'91) / • PRISON IIOT (EVK'92) / • PROJECT FIRESTART (Cov 36) / • PROTECTOR II. (Cov 24) / • PROTUM (EVK'91) / • PSI DROID (Cov 2) / • PS WARRIOR (EVK'92) / • PULSE WARRIOR (Cov 3) (Cov 16) / • PULSOID (EVK'92) / • PULSOIDS (Cov 5) (Cov 18) / • PUNCHY (EVK'91) / • PUIPLE HEARTS (Cov 16) / • PYJAMARAMA (Cov 18) / • Q BERT (EVK'92) (Cov 35) / • QUASIMODO (EVK'91) / • QUEST FOR TIRES (Cov 25) (Cov 40) / • QUINIC WARRIOR (EVK'92) / • QUIX (Cov 27) / • QUA VOIS (Cov 29/30) / • R-NEST (EVK'92) (Cov 35) / • R-TYPE (Cov 8) (Cov 16) / • RACE AGAINST TIME (Cov 11) / • RAOAR RAT RACE (Cov 28) (Cov 35) (Cov KS2) / • RADIUS (EVK'91) / • RAID OVER MOSCOW (Cov 26) (EVK'91) / • RAILROAD TYCOON (Cov 37) / • RAINBOW ISLANDS (Cov 14) (Cov 35) / • RALLY CROSS SIMULATOR (Cov 3) / • RALLYE OST AFRICA (EVK'91) / • RAMBO (Cov 26) / • RAMBO III. (Cov 8) / • RAMPAGE (Cov 19) / • RASIAN (Cov 29/30) / • RASTAN SAGA (EVK'91) / • RED MAX (Cov 3) (Cov 24) / • RENEGADE (EVK'91) / • REPTON 3 (EVK'92) / • RETURN OF THE JEDI (Cov 8) (Cov 29/30) / • REVENGE OF THE MUTANT CAMELS (EVK'92) / • RICK DANGEROUS (Cov 3) (Cov 26) (EVK'91) / • RICK DANGEROUS 2 (EVK'92) / • RICK DANGEROUS II (Cov 20/21) / • RICOCHET (Cov 29/30) / • RIK THE ROADIE (EVK'91) / • RING OF POWER (Cov 29/30) / • RIVER WAD (Cov 40) / • ROAD BLASTERS (Cov 8) / • ROAD RACE (Cov 39) / • ROAD RUINER (Cov 8) (EVK'91) / • ROADWARS (Cov 8) / • ROBIN OF WOOD (EVK'92) / • ROBIN TO RESCUE (EVK'92) (Cov KS2) / • ROBOCOP (Cov 3) (Cov 8) / • ROBOCOP (EVK'92) / • ROCKET RANGER (Cov 10) / • ROCKET ROGER (EVK'92) / • ROLLERBOARD (Cov 3) / • ROLLING THUNDER (Cov 4) / • ROUNDABOUT (EVK'92) / • RUBICON (EVK'92) / • RUFF'N'READY (EVK'92) / • RUGBY MANAGER (Cov 28) / • RYSHIA (EVK'92) / • SABOTAGE (Cov 2) / • SABOTEUR (Cov 3) (Cov 36) / • SABOTEUR 2 (Cov 36) / • SABBRE WOLF (EVK'92) / • SALAMANDER (EVK'91) / • SAMMY LIGHTFOOD (EVK'92) (Cov KS2) / • SAMURAI WARRIOR (Cov 2) / • SAIACEN (EVK'91) / • SARAKON (Cov 37) / • SAS FORCE (Cov 18) / • SATAN 1 (Cov 20/21) / • SATAN 2 (Cov 20/21) / • SAVAGE (Cov 1) / • SAVE ME BRAVE KNIGHT (Cov 27) (EVK'91) / • SAVE NEW YORK (Cov 29/30) / • SCARY MONSTERS (EVK'91) / • SCOOPY DOO (Cov 7) / • SCOOPY DOO (EVK'92) / • SCRAMBLE (Cov 28) / • SCUMBLAL (Cov 35) / • SCUMM (EVK'91) / • SDI (Cov 2) (EVK'91) / • SEAFOX (Cov 26) (Cov 35) / • SENTINEL (Cov 3) / • SERPENTINE (Cov 26) / • SHADOWFIRE (EVK'92) / • SHAMUS (EVK'92) / • SHAMUS CHASE II. (EVK'92) / • SHAMUS II. (EVK'91) / • SHAOLIN'S ROAD (EVK'92) / • SHARK (EVK'91) / • SHLEP IN SPACE (EVK'92) / • SHOCKWAY RAIDER (Cov 8) / • SHOOT'EM WILD (EVK'91) / • SIDE WINTER (EVK'92) / • SIDEWIZE (EVK'91) / • SILKWORM (Cov 18) (Cov 24) / • SILKWORM (EVK'92) / • SIM CITY (Cov 10) (Cov 26) (EVK'92) (Cov 37) / • SIMPSONS (Cov 29/30) / • SINBAD (Cov 18) / • SKATE ROCK (EVK'91) / • SKOOLOAZE (EVK'91) / • SKRAMBLE (Cov 27) / • SKULL & CROSSBONES (Cov 29/30) / • SKY JET (Cov 3) / • SLAMBALL (EVK'92) / • SLUG (Cov 3) / • SNOOKIE (EVK'91) / • SNOOPY (Cov 39) / • SOLOMON'S KEY (Cov 29/30) / • SON OF BLAGGER (EVK'92) / • SORCERY (EVK'92) / • SOUL CRYSTAL (Cov 37) / • SPACE ACTION (Cov 29/30) / • SPACE GUN (Cov 29/30) / • SPACE HARRIER (EVK'91) (Cov 35) / • SPACE INVASION (EVK'92) / • SPACE PILOT (EVK'92) / • SPACE ROGUE (Cov 36) / • SPACE TAXI (Cov 19) (EVK'91) (Cov 35) (Cov KS2) / • SPACE WARRIOR (Cov 2) / • SPEEDBALL 2 (Cov 35) / • SPEED ZONE (EVK'91) / • SPELUNKER (EVK'92) / • SPHERICAL (Cov 10) (Cov 20/30) / • SPIDERMAN (EVK'92) / • SPIKY HARLO (EVK'92) / • SPINDIZZY (Cov 14) / • SPITTING IMAGE (Cov 6) (Cov 16) / • SPLIT PERSONALITIES (Cov 19) / • SPOOKS (EVK'92) / • SPOHE (EVK'91) / • SPY HUNTER (EVK'91) / • SPY VS SPY (EVK'91) / • SPY VS SPY II (EVK'91) / • SPY TREK (EVK'93/94) / • SQUARE SUPREMACY (Cov 35) / • SQUISH'EM (EVK'92) / • STAFF OF KARNATH (EVK'92) / • STARBITE SUPER SOCCER (Cov KS2) / • STAR FORC NOVA (EVK'91) / • STAR TREK (Cov 27) / • STARFORCE 2 (EVK'92) / • STARFOX (EVK'92) / • STARQUAKE (Cov 3) / • STEALTH (Cov 29/30) / • STEG (Cov 35) / • STONE AGE (Cov 36) / • STOP THE EXPRESS (EVK'91) / • STORM ACROSS EUROPE (Cov 24) (Cov 33) / • STORMLORE (EVK'91) / • STRANGELOOP (EVK'92) / • STREET ROD (Cov 20/21) (Cov KS2) / • STREET SURFER (EVK'92) / • STREET WARRIORS (EVK'91) / • STRIP BLACK JACK (Cov 10) / • STUNT CAR RACER (Cov 28) (Cov 36) / • SURTERRAEA (EVK'92) / • SUMMER CAMP (EVK'92) / • SUNBURST (EVK'91) / • SUPERCARS (Cov 37) / • SUPER G MAN (EVK'91) / • SUPER GRID (Cov 27) / • SUPER PIPELINE (Cov 27) / • SUPER PIPELINE II (Cov 3) / • SUPER ROBIN HOOD (EVK'92) (Cov 35) / • SUPER SCRAMBLE (EVK'92) / • SUPER ZAXXON (Cov 3) / • SUPERGARS (EVK'91) / • SUPERMAN (EVK'92) / • SUPREMACY (EVK'92) (Cov KS2) (Cov 37) / • SURVIVOR (Cov 28) / • SWAMP FEVER (EVK'92) / • SWEEP (EVK'91) / • TALISMAN (Cov 14) / • TANGENT (Cov 2) / • TANIUM (EVK'91) / • TANK (EVK'92) / • TAPPER (EVK'91) / • TARGET RENEGADE (EVK'91) / • TASK FORCE (Cov 18) (Cov 35) / • TASKMASTER (EVK'92) / • TEENAGE MUTANT NINJA HERO TURTLES (Cov 20/21) (Cov 38) / • TEMPLE OF ASPHAI (EVK'92) / • TEMPLE OF TERROR (Cov 10) / • TENCRAFT (Cov 35) / • TERMINATOR (EVK'92) / • TERIA COGNITA (Cov 29/30) / • TERRA CRESTA (Cov 2) / • TERRY'S BIG ADVENTURE (Cov 16) / • TEST DRIVE 2 (Cov 19) (Cov 24) / • THAI BOXING 1,2,3 (EVK'91) / • THING BOUNCES BACK (EVK'91) / • THINK CROSS (Cov 35) / • THRUST (EVK'91) / • THUNDERBIRDS (Cov 3) (Cov 18) / • THUNDERBLADE (EVK'91) / • THUNDERGATS (Cov 19) (EVK'91) / • THUNDERHAWK (Cov 20/21) (Cov 24) / • TIGER HELL (EVK'92) / • TIGER MISSION (Cov 7) (EVK'91) / • TIGER ROAD (EVK'91) / • TIME RUNNER (EVK'91) (Cov 35) / • TIMES OF LORE (Cov 35) (Cov 36) / • TIR NA NOG (Cov 18) (Cov 35) / • TO BE ON TOP (EVK'91) / • TOAD FORCE (EVK'92) / • TOKI (Cov 36) / • TOM & JERRY (EVK'91) / • TOOBIN (Cov 14) (Cov 16) (Cov 35) / • TOP GUN (EVK'91) / • TOTAL RECALL (Cov 20/21) (Cov 29/30) / • TOY BIZARRE (EVK'91) / • TRAILBLAZER (Cov 19) (EVK'91) / • TRANSWORLD (Cov 20/21) / • TRANSWORLD (EVK'92) / • TRANTOR (Cov 4) (Cov 19) / • TRAPDOOR (Cov 3) (Cov 16) / • TRAZ (EVK'91) / • TREASURE ISLAND (EVK'91) / • TROLLIE WALLIE (Cov 29/30) / • TRON (Cov 27) / • TURBO OUTRUN (EVK'92) (Cov 35) / • TWINKY DOES HIKING (EVK'91) / • TYPHOON (EVK'91) / • U46 (Cov 26) / • UGH (EVK'92) (Cov 38) / • UNOERWURDE (EVK'92) / • UP'N DOWN (EVK'92) / • URIDIUM (EVK'91: 2x) / • USAGI YOJIMBO (Cov 18: 2x) (Cov 20/21) (EVK'91) (Cov KS2) / • V THE GAME (Cov 36) / • VAMPIRE (Cov 35) / • VENDETTA (EVK'91) (Cov 29/30) (Cov KS2) / • VENGEANCE (Cov 18) / • VENOM STRIKES BACK (Cov 35) / • VIDEO MEANIES (EVK'92) / • VIKINGS (EVK'91) / • VINDICATOR (Cov 1) (Cov 16) / • VIRUS (Cov 2) (Cov 18) / • VIXEN (EVK'91: 2x) / • WACKY RACE (Cov 29/30) / • WALL BALLS (EVK'92) / • WALLIE GOES RHYM (EVK'92) / • WARHAWK (EVK'92) / • WEST BANK (EVK'91) / • WHEELIES (EVK'91) / • WHEELIN WALLIE (EVK'92) / • WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO (EVK'91) / • WHISTLER'S BROTHER (EVK'92) / • WHO DARES WINS (Cov 25) / • WHO DARES WINS II (Cov 25) / • WINDWALKER (EVK'92) / • WINZER (EVK'92) / • WIX WAX (EVK'91) / • WIZ (Cov 29/30) / • WIZARD OF WOH (Cov 28) / • WIZARD'S LAIR (Cov 29/30) / • WIZARDRY (EVK'92) / • WIZBALL (EVK'91) (Cov KS2) / • WONDERBOY (Cov 19) (EVK'91) / • XERION (Cov 35) / • XERONS (EVK'92) / • XEVIOUS (EVK'91) / • YETI (Cov 35) / • YIE AR KUNG FU (EVK'91) / • YOGI BEAR (Cov 4) / • Z (EVK'92) / • ZAGA (EVK'92) / • ZAGA MISSION (EVK'92) / • ZAK MCKRACKEN (EVK'91) (Cov 29/30) / • ZAK MCKRACKEN (EVK'92) / • ZALAGA (EVK'92) / • ZAMZARA (EVK'91) / • ZAXXON (EVK'91) / • ZENOS (EVK'92) / • ZEPPELIN (EVK'92) / • ZORRO (Cov 29/30) / • ZYNAPS (EVK'92)

AMIGA

AODAMS FAMILY (EVK'93/94) / • AFTER THE WAR (Cov 29/30) / • AFTERBURNER (EVK'92) / • AGONY (Cov KS2) / • AIR SUPPORT (EVK'93/94) / • ALIEN 3 (Cov KS2) / • ALIEN BREED (Cov 33) (Cov KS2) / • ALIEN BREED SPEC. EDITION (EVK'93/94) / • AMERICAN FOOTBALL (Cov 24) / • ANOTHER WORLD (Cov 27) / • APB (Cov 20/21) / • APB (EVK'92) / • APIDYA (Cov 28) (Cov KS2) / • ARCHIPELAGOS (EVK'92) / • ARKANOID (Cov 2) / • ARKANOID 2 (Cov 3) / • ARMY MOVES (EVK'92) / • ASTERIX (Cov KS2) / • ASTRO MARINE CORPS (EVK'92) / • ATOMIC ROBOKID (Cov 28) / • ATOMIX (Cov 20/21) (Cov 29/30) / • AWESOME (EVK'92) / • BAAL (EVK'92) / • BABY JOE (Cov KS2) / • BACK TO THE FUTURE (Cov 2) (EVK'92) / • BACK TO THE FUTURE 3 (Cov KS2) (Cov 36) / • BARBARIAN (Cov 28) / • BATMAN - THE MOVIE (EVK'91) / • BATTLE ISLE (EVK'92) (EVK'93/94) / • RATTLE SQUADRON (EVK'92) / • BATTLE VALLEY (EVK'92) / • BEACH VOLLEY (EVK'91) / • BEAST 2 (EVK'91) / • BETTER DEAD THAN ALIVE (Cov 4) / • BEVERLY HILLS COP (Cov 20/21) (Cov 28) / • BIO CHALLENGE (Cov 29/30) / • BLOOD MONEY (EVK'91) (Cov 36) / • BOMBUZAL (Cov 29/30) (Cov KS2) / • BRAT (Cov 24) / • BSS JANE SEYMOUR (EVK'92) / • CARAL (EVK'92) / • CAR-VUP (EVK'92) (Cov 37) / • GARRIER COMMAND (EVK'92) / • CASTLES (Cov 33) (Cov 39) / • CHAOS ENGINE (EVK'93/94) / • CHASE HO 1 (EVK'91) / • CHIP'S CHALLENGE (Cov 26) (Cov 40) / • CHIROHE (EVK'93/94) / • CHUBBY GRISTLE (EVK'92) / • CHUCK ROCK (Cov KS2) (Cov 37) / • CLIK CLAK (Cov 41) / • CLOWN'O MANIA (Cov 29/30) / • COLOIAIO (Cov 32) / • CONQUEST OF CAMELOT (Cov 18) / • CONTACT (Cov 10) / • CRACKDOWN (EVK'92) / • CYBERNOID (EVK'92) / • CYBERNOID 2 (Cov 29/30) / • DARKMAN (Cov KS2) / • DAYS OF THUNDER (Cov 28) / • DEFENDER OF THE CROWN (Cov 20/21) (Cov 28) / • DEUTEROS (EVK'93/94) / • DIZZY 3 FANTASY WORLD (Cov 29/30) / • DIZZY'S TREASURE ISLAND (Cov 29/30) / • DOGS OF WAR (EVK'92) / • DOMINATOR (Cov 29/30) / • DOUBLE DRAGON (EVK'92) / • DOOBLE DRAGON 3 (Cov KS2) / • DRAGON BREED (Cov 28) (Cov KS2) (Cov 36) / • DRAGON NINJA (EVK'92) / • DRAGON SPIRIT (EVK'92) / • DRAGON'S LAIR (Cov 29/30) / • DRAGON'S LAIR 2 (Cov KS2) / • DRAGONSPACE (EVK'92) / • DRAKKHEN (EVK'92) / • DYNABLASTER (Cov KS2) (EVK'93/94) / • DYNAMITE DUX (Cov 29/30) / • DYNASTY WARS (EVK'92) / • DYTER 07 (Cov 29/30) / • E-MOTION (EVK'92) / • E-SWAT (Cov KS2) / • ELF (Cov 23) (Cov 25) / • ELF (EVK'92) / • ELIMINATOR (Cov 1) (Cov 20/21) (Cov 33) / • ELITE (Cov 15) (Cov 20/21) (Cov 33) / • ELITE (EVK'92) / • ELVIRA (Cov KS2) / • EMPIRE STRIKES BACK (Cov 4) / • EPIC (Cov 41) / • EXOLON (Cov 3) / • EYE OF HORUS (EVK'92) / • EYE OF THE BEHOLDER I (Cov 41) / • EYE OF THE BEHOLDER II (EVK'93/94) / • FI ORAND PHIX (Cov KS2) / • F-29 RETALIATOR (Cov 28) / • FALCON (Cov 4) / • FATE-GATES OF DAWN (EVK'92) / • FERNANDEZ MUST DIE (EVK'92) / • FIGHTER BOMBER (Cov 10) / • FINAL FIGHT (Cov KS2) / • FLASHBACK (Cov 33) / • FLOOD (Cov 40) / • FLYING SHARK (Cov 1) / • FORGOTTEN WORLDS (Cov 29/30) / • FUSION (EVK'92) / • GAME OVER 2 (EVK'92) / • GEMINI WING (Cov 29/30) / • GEM X (Cov 40) / • GHOST'N Goblins (EVK'92) / • GHOSTBUSTERS 2 (Cov 28) / • GIJOULS'N'GHOST (EVK'92) / • GIANA SISTERS (Cov KS2) / • GODFATHER (Cov KS2) / • GODS (Cov 25) / • GOLDRUNNER (EVK'92) / • GRAVITY FORCE (EVK'92) / • GREMLINS 2 (EVK'92) / • HAGAR (Cov 24) (EVK'93/94) / • HAMMERFIST (Cov 20/21) (Cov 29/30) / • HAWKEYE (Cov 29/30) / • HELLER SKELTER (EVK'92) / • HELLHORN ZOMBIES FROM THE CRYPT (Cov 24) / • HUDSON IIWAK (Cov KS2) / • HYBRIS (EVK'92) / • HYDRA (Cov 28) / • IKARI WARRIORS (EVK'92) / • IMMORTAL (EVK'92) / • IMPOSSAMOLE (Cov 28) (Cov 36) / • INDIANA JONES IV (Cov 36) / • INDIANAPOLIS 500 (Cov KS2) / • INTERCHANGE (Cov 37) / • INTERNATIONAL KARATE I (Cov 37) / • IVANHOE (EVK'92) / • JAMES POND (EVK'92) / • JUDGE DREDD (EVK'92) / • JUMPING JACK SON (Cov 10) (Cov 24) / • KARATE KID (Cov 29/30) / • KICK OFF 2 (Cov 37) / • KID

GLOVES (Évk'92) / • KILLING CLOUD (Cov 24) / • KLAX (Cov 29/30) / • LAST DUEL (Évk'92) / • LAST NINJA 3 (Évk'93/94) / • LEATHERNECK (Évk'92) / • LED STORM (Évk'92) / • LEMMINGS (Cov 16) (Cov 20/21) (Cov 24) (Cov 27) / • LEONARDO (Cov 14) / • LETHAL EXCESS (Cov KSZ) / • LETTRIX (Cov 24) / • LIGHT CORRIDOR (Évk'92) / • LINE OF FIRE (Évk'92) / • LOCOMOTION (Cov 41) / • LOGICAL (Cov 23) (Cov 25) / • LOCO I-II-III (Cov 25) (Cov KSZ) / • LOOPZ (Cov 23) (Cov 26) / • LOTUS TURBO CHALLENGE (Cov KSZ) / • LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (Évk'92) / • LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (Cov 24) / • LOTUS III (Cov KSZ) / • MAGIC MARBLE (Évk'92) / • MANIAC MANSION (Cov KSZ) / • MEGA-LO-MANIA (Cov 24) (Cov 39) (Évk'93/94) / • MENACE (Évk'92) / • MICKEY MOUSE (Évk'92) / • MIDNIGHT RESISTANCE (Cov 29/30) (Cov 38) / • MONDY PYTHON ELYING CIRCUS (Évk'92) / • MOONSTONE (Cov KSZ) / • NAVY MOVES (Cov 18) (Cov 20/21) / • NEBULUS (Cov 28) / • NECRONOM (Évk'92) / • NEVERENDING STORY (Évk'91) / • NINJA SPIRIT (Évk'92) / • NINJA WARRIORS (Évk'92) (Cov KSZ) (Cov 37) / • NIITHO (Évk'91) (Cov KSZ) / • OLYMPIC CHALLENGE (Évk'92) / • OOPS-UP (Cov 20/21) / • OOPS-UP (Évk'92) / • OPERATION THUNDERBOLT (Cov 29/30) (Cov 37) / • OUT RUN (Évk'92) / • OUTFZONE (Cov 37) / • P-47 THUNDERBOLT (Évk'92) / • PACLAND (Évk'92) / • PEGASUS (Évk'92) / • PIPELINE (Cov 29/30) / • PIPEMANIA (Cov 10) / • PLATOON (Évk'92) / • POPULOUS (Cov 10) (Cov 18) / • POPULOUS 2. (Cov 26) (Cov 39) (Cov 40) (Cov 41) (Évk'93/94) / • POWER (Cov 40) / • POWERMONGER (Cov 20/21) (Cov 27) / • PPIUMMFR (Évk'92) / • PREDATOR 2 (Cov KSZ) / • PRIDE (Cov 26) / • PRINCE OF PERSIA (Cov 20/21) / • PRINCE OF PERSIA (Évk'92) / • PRO BOXING SIMULATOR (Cov 10) / • PSYBORG (Cov KSZ) (Évk'93/94) / • R-TYPE (Cov 18) / • RAILROAD TYCOON (Cov 24) (Cov 41) / • RAMBO III (Cov 28) / • RETURN OF THE JEDI (Évk'92) / • RICK DANGEROUS (Cov 18) / • RICK DANGEROUS 2 (Évk'92) / • ROAD BLASTERS (Évk'92) / • ROBIN HOOD (Cov 37) / • ROBOCOD (Cov KSZ) / • ROBOCOD 2. (Cov 39) / • ROBOCOP (Cov 29/30) / • ROBOCOP 2 (Évk'92) / • ROBOCOP 3 (Cov 37) / • ROCK AND ROLL (Évk'92) / • RODLAND (Évk'93/94) / • ROGER RABBIT (Cov 41) / • ROLLER COASTER (Cov 14) / • ROLLING ROBBY (Cov 37) / • ROLLING RONNY (Cov 37) / • ROLLING THUNDER (Cov 28) / • ROTOR (Évk'92) / • RUNNING MAN (Cov 18) / • SAINT DRAGON (Évk'92) / • SAKAKON (Évk'93/94) / • SATAN (Évk'92) / • SCOOBY AND SCRAPPY DOO (Cov 37) / • SHADOW OF THE BEAST 2 (Cov 36) / • SHADOW DANCER (Cov 37) / • SHINOBI (Évk'92) / • SHUFFLEPUCK CAFÉ (Cov 35) / • SILKWORM (Cov 3) / • SIM CITY (Évk'92) / • SIMPSONS (Cov KSZ) / • SKIDZ (Évk'92) / • SLY SPY (Évk'92) / • SPEEDBALL 2 (Cov 20/21) / • SPHERICAL (Évk'92) / • SPIKE IN TRANSYLVANIA (Cov 33) / • SPY WHO LOVED ME (Évk'92) / • STADT DER LÖVEN (Cov KSZ) / • STORMLORD (Cov KSZ) / • STORMTROOPER (Évk'92) / • STREET FIGHTER (Évk'92) / • STREET ROD (Cov 24 - 2x) / • STRIDER (Cov 28) / • SUPERCARS (Évk'92) / • SUPERCARS 2. (Cov 37) / • SUPERFISH (Cov 36) / • SWITCHBLADE (Évk'92) / • SWIV (Cov 37) / • SWORD OF SODAN (Évk'92) / • TERMINATOR 2 (Cov KSZ) / • TEST DRIVE 2 (Évk'92) / • THUNDERBIRDS (Cov 3) / • THUNDERBLADE (Cov 1) / • TIME MACHINE (Évk'92) / • TITUS THE TOX (Évk'92) / • TOTAL ECLIPSE (Évk'92) / • TOYOTA CELICA RALLY (Évk'92) / • TREX WARRIOR (Cov KSZ) / • TURRICAN (Cov 14) / • TURRICAN 2 (Cov 37) / • UNDER PRESSURE (Cov KSZ) / • UNREAL (Évk'92) / • UNTOUCHABLES (Évk'92) / • VIGILANTE (Cov 3) / • VIKING CHILO (Évk'92) (Cov KSZ) / • VIRUS (Cov 29/30) / • VOYAGER (Cov KSZ) / • WINZER (Cov KSZ) / • WIZBALL (Cov 28) / • XYBOTS (Évk'92) / • Z-OUT (Évk'92) (Cov KSZ) / • ZOOM (Évk'92)

PC

688 ATTACK SUB (PC-s játékok) / • ABC'S VGA MONDAY NIGHT FOOTBALL (PC-s játékok 2) / • AFTER THE WAR (PC-s játékok 2) / • AFTERBURNER (PC-s játékok 2) / • AMNIO (PC-s játékok 2) / • APIDYA (PC-s játékok 2) / • ARKANOID II: REVENGE OF DOH (PC-s játékok 2) / • ATAC (Cov 33) / • ATOMINO (PC-s játékok 2) / • ATOMIX (PC-s játékok) / • BABY JO (PC-s játékok 2) / • BACK TO THE FUTURE 3 (PC-s játékok 2) / • RAD BLOOD (PC-s játékok) / • BARBARIAN (PC-s játékok 2) / • BARBAHAN (PC-s játékok) / • BARD'S TALE I (PC-s játékok) / • BATMAN: THE MOVIE (PC-s játékok 2) / • BATTLE CHESS I (PC-s játékok) / • BATTLE CHESS II (PC-s játékok) / • RATTLE COMMAND (Cov 41) / • BATTLE ISLE (Évk'92) / • BATTLE ISLE DATA DISK 1. (PC-s játékok 2) / • BATTLE OF BRITAIN: THEIR FINEST HOUR (PC-s játékok 2) / • BATTLE SQUADRON (PC-s játékok 2) / • BATTLECHESS (PC-s játékok 2) / • RATTLETECH (Évk'92) / • BEACH VOLLEYBALL (PC-s játékok 2) / • BETTER DEAD THAN ALIEN (PC-s játékok 2) / • BILL'S TOMATO GAME (PC-s játékok 2) / • BLADES OF STEEL (PC-s játékok 2) / • BLUE ANGELS (PC-s játékok) / • BUCK ROGERS (PC-s játékok) (Cov KSZ) (PC-s játékok 2) / • BUG BOMBER (PC-s játékok 2) / • BUILDERLAND (PC-s játékok 2) / • CAMPAIGN (Cov KSZ) / • CARRIER COMMAND / • CARRIER COMMAND (PC-s játékok) (PC-s játékok 2) / • CASTLES (Cov 33) (PC-s játékok) (Cov KSZ) / • CASTLEVANIA (PC-s játékok 2) / • CATACOMBS 3D (Cov KSZ) / • CENTURIO DOR (PC-s játékok) / • CHAMPIONS OF KRYNN (PC-s játékok) / • CRARLY (PC-s játékok 2) / • CHASE HO (PC-s játékok 2) / • CISCO HEAT (Cov KSZ) / • CLOWN 'D MANIA (PC-s játékok 2) / • COLOR BUSTER (Cov KSZ) / • COMMANDER KEEN I-II (PC-s játékok 2) / • COUNTDOWN (Cov KSZ) / • CRIME WAVE (PC-s játékok) / • CUBE-X (PC-s játékok 2) / • CURSE OF THE AZURE BONDS (PC-s játékok 2) / • CYBERNOID (PC-s játékok 2) / • CYBERNOID II (PC-s játékok 2) / • DAMBUSTERS (PC-s játékok 2) / • DARKSEED (Évk'93/94) / • DEATH TRACK (PC-s játékok) (Cov KSZ) / • DOGFIGIT (Cov 35) / • DOGS OF WAR (PC-s játékok 2) / • DONALD'S ALPHABET CHASE (PC-s játékok 2) / • DOUBLE DRAGON (PC-s játékok) / • DRAGON SCAPE (PC-s játékok 2) / • DRAGON SPIRIT (PC-s játékok 2) / • DRAGON'S LAIR (PC-s játékok 2) / • DRAGONSTRIKE (PC-s játékok) / • DUNE (Cov KSZ) / • DYNAMITE DUX (PC-s játékok 2) / • DYNASTY WARS (PC-s játékok 2) / • ELITE (PC-s játékok) (Cov 33) (Cov 36) / • EMPIRE: WARGAME OF THE CENTURY (PC-s játékok 2) / • EPIC (Évk'92) / • ESCAPE FROM HELL (PC-s játékok 2) / • EXOLON (PC-s játékok 2) / • EYE OF HORUS (PC-s játékok 2) / • EYE OF THE BEHOLDER (PC-s játékok) (Évk'92) (Évk'93/94) / • EYE OF THE BEHOLDER 2. (Évk'93/94) / • EYE OF THE BEHOLDER 3. (Cov KSZ) / • F-16 STRIKE FIGHTER (PC-s játékok 2) / • F-19 STEALTH FIGHTER (PC-s játékok) / • F-29 RETALIATOR (PC-s játékok 2) / • FACES (TETRIS 3) (PC-s játékok 2) / • FALCON (PC-s játékok 2) / • FIGHTER BOMBER (PC-s játékok 2) / • FLASHBACK (Cov 37) (PC-s játékok 2) / • FLYING SHARK (PC-s játékok 2) / • FORGOTTEN WORLDS (PC-s játékok 2) / • FUSION (PC-s játékok 2) / • GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (PC-s játékok 2) / • GEM'X (PC-s játékok 2) / • GEMINI WING (PC-s játékok 2) / • GHOSTBUSTERS 2 (PC-s játékok 2) / • GHOULS'N' GHOSTS (PC-s játékok 2) / • GOBLINS (PC-s játékok 2) / • GODFATHER (PC-s játékok) / • GODS (PC-s játékok) / • GOLDRUNNER (PC-s játékok 2) / • GUNSHIP (PC-s játékok) / • GUY SPY (Cov 41) / • HARD DRIVEN 2 (Cov KSZ) / • HAWKEYE (PC-s játékok 2) / • HELTER SKELTER (PC-s játékok 2) / • HOSTAGES (PC-s játékok) / • HUMANS (PC-s játékok 2) / • HYBRIS (PC-s játékok 2) / • IK+ (PC-s játékok 2) / • IMPOSSIBLE MISSION (PC-s játékok) / • INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (PC-s játékok 2) / • INDIANA JONES IV. — THE FATE OF ATLANTIS (Cov 36) (Évk'93/94) / • INTERCHANGE (PC-s játékok 2) / • KARATE KID II (PC-s játékok 2) / • KING'S QUEST IV (PC-s játékok) / • LAMERS (Évk'93/94) / • LARRY I (PC-s játékok) (PC-s játékok 2) / • LARRY II (PC-s játékok) / • LARRY III (PC-s játékok) / • LEAHARDO (PC-s játékok 2) / • LEMMINGS (Évk'92) / • LES MANLEY LOST IN LA (Évk'93/94) / • LIVE & DEATH (PC-s játékok) / • LOCOMOTION (PC-s játékok 2) / • LOMRARD RALLY (Cov 28) (Évk'92) / • LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (PC-s játékok 2) / • M1 ABRAMS TANK SIMULATOR (PC-s játékok 2) / • MAGIC MARBLE (PC-s játékok 2) / • MAGIC POCKETS (Cov KSZ) / • MEGAWARRIOR FROM ACTIVISION (PC-s játékok 2) / • MENACE (PC-s játékok) / • MIAMI VICE (PC-s játékok 2) / • MICKEY MOUSE'S RUNAWAY ZOO (PC-s játékok 2) / • MIGIT & MAGIC III. (Cov 32) (PC-s játékok 2) / • MINES OF TITAN (PC-s játékok) / • MISSION (PC-s játékok) / • NECRONOM (PC-s játékok 2) / • NEW ZEALAND STORY (PC-s játékok 2) / • NIGHTBREED (PC-s játékok) / • NINJA WARRIORS (PC-s játékok 2) / • OGRE (PC-s játékok 2) / • OPERATION THUNDERBOLT (PC-s játékok 2) / • OUTRUN (PC-s játékok 2) / • OVERLORD (PC-s játékok 2) / • P-47 (PC-s játékok 2) / • PACLAND (PC-s játékok 2) / • PANGO (Cov KSZ) / • PC TETRIS (PC-s játékok) / • PEGASUS (PC-s játékok 2) / • PIPELINE (PC-s játékok 2) / • PIPEMANIA (PC-s játékok 2) / • PLAGUE (PC-s játékok 2) / • PLATOON (PC-s játékok 2) / • POLICE QUEST II (PC-s játékok) / • POOL OF RADIANCE (PC-s játékok) / • POOLS OF DARKNESS (Évk'92) (Cov KSZ) / • POPULOUS (PC-s játékok) (PC-s játékok 2) / • POPULOUS 2. (PC-s játékok) (Cov 39) (Cov 40) / • POWER BOAT (PC-s játékok) / • POWER DROME (PC-s játékok 2) / • PREHISTORIC (Cov 36) / • PRINCE OF PERSIA (PC-s játékok) / • PRINCE OF PERSIA 2. (Cov 40) / • PRO TENNIS (PC-s játékok 2) / • PROPHECY I (PC-s játékok 2) / • R-TYPE (PC-s játékok 2) / • RAILROAD TYCOON (PC-s játékok) / • RAINBOW ISLANDS (PC-s játékok 2) / • RAMBO III (PC-s játékok 2) / • RED WARRIOR (PC-s játékok 2) / • RESCUE RANGERS (Cov KSZ) / • RETURN OF THE JEDI (PC-s játékok 2) / • REVELATION (PC-s játékok 2) / • RICK DANGEROUS (PC-s játékok 2) / • RINGS OF MEDUSA (PC-s játékok 2) / • ROADBLASTERS (PC-s játékok 2) / • ROBOCOP (PC-s játékok 2) / • ROBOCOP 3 (PC-s játékok 2) / • ROCK 'N ROLL (PC-s játékok 2) / • ROGER RABBIT (PC-s játékok 2) / • ROTOR (PC-s játékok 2) / • SEXTRIS (Cov 36) / • SHADOW OF THE BEAST (PC-s játékok 2) / • SHANGHAI (PC-s játékok 2) / • SHIFTRIX (PC-s játékok 2) / • SILENT SERVICE II (PC-s játékok 2) / • SILLY PUTTY (PC-s játékok 2) / • SIM ANT (Cov KSZ) / • SIM CITY (Évk'92) (Cov 33) (Cov KSZ) / • SIM EARTH (PC-s játékok 2) / • SIMCITY (PC-s játékok 2) / • SIMPSONS (PC-s játékok 2) / • SKI OR DIE (PC-s játékok) / • SLIDING SKILL (PC-s játékok 2) / • SPACE ACE (PC-s játékok 2) / • SPACE ACE 2 (PC-s játékok) / • SPACE QUEST I (PC-s játékok) / • SPACE QUEST IV (PC-s játékok) / • SPACE QUEST V (Cov 40) / • SPACE ROGUE (PC-s játékok) (Évk'92) (Cov KSZ) / • SPHERICAL (PC-s játékok 2) / • SPIDERMAN (PC-s játékok 2) / • SPINDIZZY WORLDS (PC-s játékok 2) / • SPY WHO LOVED ME (PC-s játékok 2) / • STAR CONTROL (PC-s játékok 2) / • STAR GOOSE (PC-s játékok) / • STONE AGE (Cov 36) / • STORMLORD (PC-s játékok 2) / • STORMTROOPER (PC-s játékok 2) / • STREET ROD (PC-s játékok) (Évk'92) / • STRIDER (PC-s játékok 2) / • STRIKE FLEET (PC-s játékok 2) / • STRYX (PC-s játékok 2) / • STUNT DRIVER (PC-s játékok 2) / • SUPERCARS (PC-s játékok 2) / • SUPREMACY (PC-s játékok) / • SWITCHBLADE (PC-s játékok 2) / • SWORD OF SODAN (PC-s játékok 2) / • T.M.N. TURTLES (PC-s játékok) / • TEST DRIVE I (PC-s játékok) / • TEST DRIVE II (PC-s játékok) (PC-s játékok 2) / • TEST DRIVE III (PC-s játékok) / • THEXDER II FIREHAWK (PC-s játékok 2) / • THINK CROSS (PC-s játékok 2) / • THIRO COURIER (PC-s játékok) (PC-s játékok 2) / • THUNDER STRIKE (PC-s játékok 2) / • THUNDERBIRDS (PC-s játékok 2) / • THUNDERBLADE (PC-s játékok 2) / • THUNDERHAWK (PC-s játékok) / • TOKI (PC-s játékok 2) / • TOPPLER PERESTROIKA (PC-s játékok) / • TRANSWORLD (PC-s játékok 2) / • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (PC-s játékok) / • TUNNELS OF ARMAGEDDON (PC-s játékok 2) / • ULTIMA UNDERWORLD (Évk'92) / • UNTOUCHABLES (PC-s játékok 2) / • URIDIUM (PC-s játékok) / • VAXINE (PC-s játékok 2) / • VENUS: THE FLYTRAP (PC-s játékok 2) / • VETIE (PC-s játékok) / • VIRUS (PC-s játékok 2) / • VOYAGER (PC-s játékok 2) / • WELLTRIS (PC-s játékok 2) / • WINDOWALKER (PC-s játékok) / • WING COMMANDER I, II (PC-s játékok 2) / • WINZER (PC-s játékok 2) / • WIZARDRY 7. — CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (Évk'93/94) / • WIZBALL (PC-s játékok 2) / • WONDERLAND: DREAM THE DREAM (PC-s játékok 2) / • WORLD TOUR GOLF (PC-s játékok 2) / • X-WING (Cov KSZ) / • XENON II (PC-s játékok 2) / • XYBOTS (PC-s játékok 2) / • ZANY GOLF (PC-s játékok 2) / • ZARATHRUSTA (PC-s játékok 2) / • ZOOM! (PC-s játékok 2)

Leírások, ismertető, térképek katalógusa

• 1942 (SpV 25) / • 3D POOL (Évk'93/94/+4) / • 3D MESSAGE MAKER (Évk'92/64) / • 4x4 OFF ROAD RAC. (Évk'91/64) / • 688 ATTACK SUB (Évk'91/A, PC) / • 7 UP SPOT (Évk'93/94/64, A) / • A NINJA KULDETÉSE (Cov 33/+4) (Évk'91/+4) / • AVAR KINCSE (Cov 23/+4) / • A-07 (Cov 5/+4) / • A-10 TANK KILLER (Évk'91/A, PC) / • ABC MONDAY FOOTB. (Évk'92/64) / • ACADEMY (SpV 5) / • ACE (Cov 25/64) / • ACE 2088 (Cov KSZ/64) / • ACTION REP MK V-VII (Évk'92/64) / • ACTION REPLAY MK III (Évk'92/A) / • ACTION SERVICE (Cov 34/64, A) / • ADDAMS FAMILY (Cov 32/64, A, PC) / • ADIDAS CH SHIP FOOTBALL (Cov 32/64, A) / • AFTER THE WAR (SpV 23) / • AIRBORNE RANGER (Cov 35/64, A, PC) / • ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Évk'93-94/A, PC) / • ALIENS (SpV 15) / • ALOM EDES ALOM (Évk'91/+4) / • ALVILAG URA (Cov 16/64) / • AMAUROTE (SpV 21) / • ANDY CAPP (Évk'91/64) / • ANNALS OF ROME (Évk'91/64) / • ANOTHER WORLD (Cov 28) (Cov KSZ/PC) / • ANTIPIAD (SpV 13) / • APOLLO 18 MISSION (Évk'92/64, A) / • ARCANIA (Cov 9/64) / • ARCHIPELAGOS (Cov 2/A) / • ARCHON II (Cov 33/64, A) (Évk'93-94/64, A) / • ARK PANDORA (Cov 34/64) (Évk'93-94/64) / • ARROW OF

DEATH 1 (Cov 25/+4) / • ARROW OATH DEATH 2 (Cov 36/+4) / • ARI OF CHINA (Cov 35/64) / • ARTHUR OUEST FOR EXCAL (Cov 23/A) / • ASYLUM (Cov 20-21/64) / • ATHENA (Spv 19) / • ATOMIC POWER (Evk'92/64) / • ATOMIX (Cov 31/+4) / • AUTODFSK ANIMATOR (Evk'92/PC) / • AZTEC TOMB (Cov 24/64) / • B17 FLYING FORLISH (Cov KSZ/A, PC) / • RAD BLOOD (64, A) / • BADLANDS (Cov 38/64, A) / • BARBARIA 3 (Evk'91/64) / • BARD'S TALE (Spv 22, Spv 25) / • BARD'S TALE II (Cov 15/64) (Cov KSZ/A) / • BARD'S TALE III (Cov 11/64, +4) (Cov 13/64, A) (Cov 20-21/64, A) (Evk'91/64, +4) (Cov 36/+4) (Cov 37/+4) (Cov 38/+4) (Cov KSZ/+4) (Evk'93-94/64, A, PC, +4) / • HARRY McG'S BOXING (Cov 26/64) / • BASKET MANAGER (Evk'92/64, A) / • BAT'90 (Cov 18/64) / • BATMAN JOKER/PENGUIN (Cov 2/64, A) (Cov KSZ/64, A) / • BATMAN - THE MOVIE (Cov 4/64) / • BATTERY 1 (Evk'93-94/+4) / • BATTERY 2 (Cov KSZ/+4) / • BATTLE CHESS (Cov 4/64) / • BATTLE CHESS II (Cov 23/A, PC) / • RATTLE COMMAND (Evk'92/64, A, PC) / • BATTLE OF BRITAIN (Cov 38/64, A, PC) / • BATTLEHAWKS (Cov KSZ/A, PC) / • RATTLES NAPOLEON (Cov 23/64) / • BATTLETECH (Evk'92/64, A, PC) / • BEACH HEAD (Spv 12) / • BEACH VOLLEY (Cov 4/A) / • BEDLAM (Spv 25) / • BEHATOLAS A BAZISRA (Cov 33/64) / • BERKS 3 (Cov 3/+4) / • BETRAYAL AT KRONDOR (Cov 38/PC) / • BEVERLY HILLS COP (Evk'91/64, A) / • BEYOND THE ICE PAL (Spv 17) / • BIG GAME FISHING (Cov 27/A) / • BILL & TED'S EXCEL ADVENTURE (Evk'92/64, A) / • BIO CHALLENGE (Cov 8/A) / • BIRDS OF PREY (Cov 36/A, PC) / • BLINKY'S SC. SCHOOL (Evk'91/64) / • BLOODWYCH (Cov 12/A) / • BLUE ANGEL 69. (Cov 38/+4) / • BLUE ANGELS (Evk'91/64, A, PC) / • BOBO (Cov 8/64) / • BÖLCSEK KOVE (Cov 10/+4) / • BOOMBY ADVENTURE (Cov 17/+4) / • BORROWED TIME (Cov 8/64/+4) (Cov 9/64, +4) / • BOSSZU (Cov 8/64, +4) / • BOX MANAGER (Cov 13/64) / • BRAINSTORM (Spv 18, Spv 20) / • BREACH 2 (PC-s játékok/PC) / • BHEKKI (Cov 31/64) / • BRIDGEHEAD (Cov 10/+4) / • BRUCE LEE (Spv 9) / • BUCCANEER (Evk'91/64) / • BUCK ROGERS (Cov 13/64, A, PC) (Cov 15/64, A, PC) (Cov 25/64, A, PC) / • BUFFALO BILL'S WILD WEST HODEO SHOW (Cov 3/64) / • BUGBOMBER (Cov 38/64) / • BUGGY BOY (Spv 19) / • BUNDESLIGA MANAGER PRO V2.0 (Cov KSZ/64, A, PC) / • BUSHBUCK (Evk'92/PC) / • BUSHIHO (Cov 16/64) / • CADAVEN 2 - THE PAYOFF (Evk'92/A) (Evk'93-94/A, PC) / • CAPTAIN BLOOD (Evk'91/64, A) / • CAPTAIN FIZZ (Cov 23/+4) (Cov 25/+4) / • CAPTIVE (Evk'93-94/A, PC) / • CAPTURED (Evk'91/64) / • CARMEN SANDIEGO (Evk'91/64, A, PC) / • CARMEN SANDIEGO 3. (Cov 11/64, A/L) / • CARRIER COMMAND (Cov 12/64, A) / • CARTHAGE (Cov 14/A) / • CASTLE DRACULA (Cov 25/+4) / • CASTLE MASTER (Cov 13/64, A) / • CASTLE OF TERROR (Cov 33/64) / • CASTLES (Cov 24/A, PC) / • CASTLES 2 (Cov 32/A, PC) / • CAULDRON II (Spv 5) / • CAVE GUENNE (Cov 23/+4) / • CELTIC LEGENDS (Cov 31/A, PC) / • CENTAURI ALLIANCE (Cov 38/64) / • CENTURION (Cov 16/A) / • CHAMBERS OF SHAOLIN (Evk'91/64) / • CHAMONIX CHALLENGE (Evk'91/64) / • CHAMPIONS OF KRYNN (Cov 11/64, A, PC) (Cov 25/64, A, PC) (Cov 28/64, A, PC) / • CHAOS (Spv 17) / • CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (Cov 7/64) / • CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (Cov KSZ/PC) / • CIRCUS ATTRACTIONS (Cov 16/64) / • CIVILIZATION (PC-s játékok/A, PC) / • CLIFF HANGER (Cov KSZ/64) / • CLIK CLAK (Cov 32/64, A) / • CLOUD KINGDOMS (Cov 32/+4) / • CLUE M. DETECTIVE (Cov 19/64) / • CLYSTRON (Cov 28/64, A) / • CODENAME MAT (Spv 12) / • COLLOSSUS 4.0 CHESS (Spv 10) / • COMANCHE (Cov 32/PC) / • CONAN THE CIMMERIAN (Evk'93-94/A, PC) / • CONQUEST OF CAMELOT (Cov 18/A) / • COPS'N ROBBERS (Cov 11/+4) / • CRAZY CARS III (Evk'93-94/64, A, PC) / • CREATE WITH GARFIELD (Evk'92/64) / • CREATURES (Evk'92/+4) / • CREATURES 2 - TORTURE TROUBLE (Evk'92/64, A) (Cov KSZ/64, A) / • CRIME TIME (Cov 22/64, A) / • CRYSTALS OF ARBorea (Cov 24/A) (Evk'92/A) / • CSAVARGÁS A OOMBAK BIRODALMABAN (Evk'91/+4) / • CULTURE VULTURES (Evk'93-94/+4) / • CURSE OF RA (Cov 13/64) / • CURSE OF THE AZURE BONDS (Cov 8/64) (Cov 20-21/64) / • CUISE OF SHERWOOD (Spv 13) / • CYBERNOID (Spv 16) / • CYCLONE (Spv 17) / • CYGNUS ED PROFESSIONAL EDITOR V2.0 (Evk'92/A) / • DALLAS OUEST (Cov 13/A) / • DAMBUSTERS (Spv 6) (Evk'93-94/64, PC) / • DAN DARE (Spv 21) / • DAN DARE II (Spv 13, 15) / • DANGER FREAK (Cov 6/64) / • DARK SIDE (Cov 4/64) / • DAY OF THE TENTACLES (Cov 36/PC) / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN (Cov 23/64, A, PC) (Cov 31/64, A, PC) (Cov 40/64, A, PC) / • DEATH WISH 3 (Spv 11, Spv 19) / • DEFENDER OF THE CROWN (Cov 20-21/64, +4) / • DEJAVU (Cov 9/64, A) / • DEJAVU II (Cov 20-21/A) / • DELI COMPACKER (Evk'91/+4) / • DELTA WING (Spv 10) / • DEMO DEMON (Cov 19/64) / • DEMO MAKER (Evk'92/64) / • DEMO MUSIC CREATOR (Evk'93-94/+4) / • DEMON'S KISS (Evk'92/64) / • DÉMONOK BIRODAL (Cov 12/+4) / • DEMONS OOM (Cov 19/+4) / • DESTROYER ESCORT (Cov 34/64, A) / • DESTROYER I (Cov 36/64) / • DETECTIVE GAME (Cov 17/64) (Cov 24/64) / • DEVIANTS (Spv 19) / • DIAMOND TOWN (Cov 38/+4) / • DIE HARD (Evk'91/64) / • DIE PRÜFUNG - Ld. EXAMINATION / • DIGI SEQUENZER (Cov 34/+4) / • DIGITAL SYSTEM (Evk'92/+4) / • DIPLOMACY (Cov KSZ/64) / • DIR MASTER (Cov 19/64) / • DIRTY (Evk'92/64) / • DISC-DOC (Evk'93-94/64) / • DISCOVERY (Cov 36/A, PC) / • DISK MASTER V2.0 (Evk'93-94/A) / • DISKTOLVAJ (Cov 16/64) / • DIZZY (Spv 13) (Cov 6/64) / • DIZZY II (Cov 6/64) (Cov 8/A) / • DIZZY III - FANTASY WORLD (Spv 24) (Cov 8/64) (Cov 38/+4) / • DIZZY IV (Cov 14/64) / • DOGFIGHT (Cov 35/A, PC) / • DOOMDARK'S REVENGE (Cov 20-21/64) (Cov 23/64, A) / • DORIATH (Evk'93-94/64) / • DOUBLE TAKE (Spv 10) / • DRACONUS (Evk'91/64) / • DRAGON SPIRIT (Spv 25) / • DRAGON WARS (Cov 10/64) (Evk'91/64, A) (Cov KSZ/64, A, PC, +4) / • DRAGON'S LAIR (Cov 3/A) / • DRAKULA ADVENTURE (Cov 28/64) / • DRILLER (Spv 17) (Cov 7/64, +4) / • DHOL (Evk'92/+4) / • DUCK TALES (Cov 10/64) / • DUN DARACH (Spv 14) / • DUNE (Cov 33/A, PC) / • DUNE 2 (Cov 34/A, PC) / • DUNGEON MASTER (Cov 6/A) / • DVEIDIM V1.0 (Evk'92/64) / • EAST CALLING WEST (Cov 25/+4) / • EAST CALLING WEST 2 (Cov 35/+4) / • ELITE (Spv 11) (Cov 1-8/64, +4, A) (Cov 14/A) (Evk'91/+4) / • ELITE sorozat 1-2 rész (Cov KSZ/64, A, PC) / • ELVIRASZOLT KASTÉLY (Cov 17/+4) / • ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK (Evk'92/64, A, PC) / • ELVIRA II - THE JAWS OF CERBERUS (Evk'92/64, A, PC) / • ELVIRA III klog (Cov KSZ/64, A, PC) / • EMLYN HUGH SOCC. (Cov 19/64) / • ENCOUNTER (Evk'93-94/64, A) / • ENDURANCE (Spv 16) / • ENIGMA (Cov 17/+4) (Cov 31/+4) / • EQUINOX (Spv 7) / • ERIC THE UNREADY (Cov 34/PC) / • ERIK THE VIKING (Cov 19/+4) / • ESCAPE FROM DRILL (Cov 2/64) / • ESKIMO GAMES (Evk'92/64) / • ETERNAL DAGGER (Evk'92/64) / • EVERYONE'S A WALLY (Spv 24, Spv 25) / • EXAMINATION (Cov KSZ/64) / • EXCALIBUR SWORD OF KINGS (Spv 25) / • EXOLON (Spv 15) / • EXTASY (Cov 24/+4) / • EXTERMINATOR (Cov 14/64, A) / • EYE OF BEHOLDER (Cov 19/A) (Cov 20-21/A) (Cov 32/A, PC) / • EYE OF THE BEHOLDER 2 (Evk'93-94/A, PC) / • EYE OF THE BEHOLDER 3. (Evk'93-94/PC) / • F-1 MANAGER (Cov 14/64) / • F-14 TOMCAT (Cov 5/64) (Evk'93-94/64, A, PC) / • F-15 STRIKE EAGLE (Cov 20-21/A) / • F-16 COMBAT PILOT (Cov 15/64, A) / • F-18 HORNET (Cov KSZ/64) / • F-19 STEALTH FIGHTER (Evk'93-94/64, A, PC) / • F-29 RETALIATOR (Evk'93-94/A, PC) / • FACE OFF HOCKEY (Evk'92/A) (Evk'93-94/64, A, PC) / • FAIRLIGHT (Spv 25) / • FALCON (Cov 5/A) (Cov 8/A) / • FERNANDEZ MUST DIE (Spv 21) / • FIGHTER BOMBER (Cov 14/64) / • FIGHTER PILOT (Cov KSZ/64) / • FILE MASTER V2.2 (Evk'93-94/A) / • FINAL CARTRIDGE III. (Evk'91/64) / • FINDERS KEEPERS (Cov 13/+4) / • FIRE KING (Cov 13/64) (Cov 14/64) / • FIRMRASE (Cov 20-21/+4) / • FISH (Cov 14/64) (Cov 15/64) / • FIST II. (Spv 5) / • FLASH GOROON (Cov 19/+4) / • FLASHBACK (Evk'93-94/A, PC) / • FLI EDITOR (Evk'93-94/+4) / • FLIGHT PATI 737 (Evk'93-94/64) / • FLIGHT SIMULATOR 2 (Cov 26/64, +4) / • FLINTSTONES (Evk'91/64) / • FLINTSTONES 2 (Spv 15) / • FLUGSIMULATOR (Evk'93-94/64) / • FOOD A PENZI ÉS FUSS (Cov 24/+4) (Cov 33/+4) / • FOOTBALL CHAMPION (Cov 18/64) / • FOOTBALL MANAGER (Spv 17) (Cov 24/64) / • FOOTBALLER OF THE YEAR (Cov 7/+4) (Cov 17/+4) / • FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (Cov 24/64) / • FORGOTTEN WORLDS (Cov 2/64) / • FRANKIE (Cov 8/64) / • FREDDY HARDEST (Spv 16, Spv 17) / • FRIGYLADA (Evk'92/64) / • FUTURE COMPOSER (Evk'92/+4) / • FUTURE KNIGHT (Cov 22/64, +4) / • FUTURE WARS (Cov 8/A) / • GADLORON'S DOMAIN (Cov 37/64, A) / • GAMEBASIS (Evk'91/64) / • GAMES CREATOR (Cov 6-7/+4) / • GAMES DESIGNER (Evk'91/+4) / • GAMES: SUMMER EDITION (Cov 22/64, A, PC) / • GARFIELD (Spv 14) / • GARFIELD - WINTER'S TAIL (Cov 4/A) / • GATEWAY CORPORATION (Cov 28/A, PC) / • GATEWAY TO APSIJA (Cov 20-21/64) / • GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (Cov 24/64, A, PC) / • GENGSZTER (Cov 18/+4) / • GEYSHA (Cov 14/A) (Cov 22/A, PC) / • GHOSTBUSTERS II (Spv 23) / • GIGA GAD (Evk'92/64) / • GILDED AGE (Cov 22/64) / • GOBJIINS (Evk'93-94/A, PC) / • GODFATHER (Evk'92/64) / • GOLD OF THE AMERICAS (Evk'93-94/A, PC) / • GOONIES (Cov 17/64, +4) / • GORDIAN TOMB (Evk'91/64) / • GRAEME SOUNESS SDGGER MANAGER (Cov KSZ/64) / • GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE (Cov KSZ/A) / • GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (Evk'91/64) / • GRAPHICS DESIGNER (Evk'91/+4) / • GREAT AMERICAN CROSS COUNTRY ROAD RACE (Cov 37/64) / • GREAT COURTS (Evk'92/64) / • GREAT GLAIA SISTERS (Evk'92/64, A) / • GREMLINS (Cov 15/+4) / • GUADALCANAL (Cov 14/64) / • GUNFIGHT (Spv 5, 5) / • GUNRUNNER (Spv 22) / • GUNSHIP (Cov 5/64, A) / • GUNSHIP 2000 (Cov KSZ/A, PC) / • H.C.S. PACKER (Evk'91/+4) / • HAJTOROTT (Evk'92/+4) / • IALALABIRINTUS (Cov 25/+4) / • IALALABIRINTUS 2 (Cov 27/+4) / • HANSE (Cov 37/64, A) / • HARD DRIVIN' (Cov 6/64) / • HEART OF CHINA (Evk'92/A, PC) / • HEARTLAND (Spv 14) / • HEATHROW RADAR (Spv 13) / • HEATSEEKER (Cov 16/64) / • HEAVY METAL (Evk'91/64) / • HEAVY ON THE MAGICK! (Spv 21, Spv 22, Spv 25) / • HELL GAT ACE (Evk'93-94/64) / • HERO OUEST (Cov 20-21/64, A) / • HERO OUEST ? (Cov 22/64, A) / • HERO'S OUEST (Evk'91/A, PC) / • HEROES OF THE LANCE (Cov 13/64) / • HEROES OF THE LANCE (Spv 25) / • HOS LOVAG (Cov 13/+4) / • HEXENKÜCHE (Cov 18/+4) / • HIGH FRONTIER (Evk'93-94/64) / • HIGHWAY ENCOUNTER (Spv 10) / • HILLSFAR (Cov 35/64, A) / • HIRES MASTER (Evk'91/64) / • HISTORY LINE 1914-18 (Evk'93-94/A, PC) / • HOBBIT (Cov 13/+4) / • HOLIDAY IN SUMARIA (Spv 20) / • HOLLYWOOD POKER PRO (Cov 14/+4) (Evk'92/64) / • HOSTAGES (Cov 4/64) / • HOW TO BE A COMPLETE BASTARD (Spv 19, Spv 20, Spv 25) / • HUNDBA (Spv 20) / • HYDROFOOL (Spv 6) / • HYPBA BALL (Cov 19/64) / • I PLAY 3D SOCCER (Cov KSZ/64, A, PC) / • I PLAY 3D TENNIS (Evk'93-94/64) / • ICE TEMPLE (Spv 15) / • IDOLABIRINTUS (Cov 14/+4) (Cov 23/+4) / • IDŐRÉGÉS (Evk'93-94/+4) / • IDŐUTAZO (Cov 17/+4) / • IMAGINATION (Cov 26/64) / • INDIANA JONES III (Cov 5/A) / • INDIANA JONES IV - THE FATE OF ATLANTIS (Cov 27/A, PC) / • INGRID'S BACK (Cov 36/64) / • INKAK KINCSE (Cov 19/+4) / • INTERPANT (Evk'93-94/64) / • INTERWORD (Evk'93-94/64) / • INTO THE EAGLE'S NEST (Cov 10/64) (Cov 28/+4) / • INTRO MAKER (Evk'92/64) / • INVICIBLE (Cov 17/+4) / • J.A.'S RALLY SPEEDWAY (Cov 18/64) / • JACK CHARLTON'S MATCH FISHING (Spv 16) / • JACK THE NIPPER (Spv 2) / • JAI ALAI (Evk'92/64) / • JAWS (Cov 23/64) / • JET SIMULATOR (Cov 17/+4) / • JETSONS (Cov 20-21/A) / • JINXTER (Cov 26/64) (Cov KSZ/64) / • JOAN OF ARC (Cov 1/A) (Cov 2/A) / • JOE BLADE (Spv 19) / • JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL (Evk'92/64, A) / • JOHNY OUEST (Evk'93-94/64) / • JOHNNY REB II (Cov 20-21/64) / • JOURNEY (Cov 3/A) / • JULIUS CAESAR (Cov 37/64) / • KAZIK & THE OIIOST'S (Cov 4/+4) / • KAZMER A MACSKA (Cov 17/+4) / • KISERTET KASTÉLY (Cov 17/+4) / • KENDO WARRIOR (Cov 25/64) (Cov 31/64, A) / • KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (Cov 3/64) / • KIDNAP (Spv 19) / • KILLED UNTIL DEAD (Cov 35/64, A) / • KINCSDVADASZ (Evk'91/+4) / • KING'S BOUNTY (Cov 11/64) (Cov 14/64) (Cov 20-21/64) (Evk'92/64, A, PC) / • KING'S KEEP (Spv 11) / • KING'S OUEST I. (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S OUEST II. (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S OUEST III. (Cov 22/PC) (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S OUEST IV. (Cov 7/A) (Cov 8/A) (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S OUEST V. (PC-s játékok/A, PC) / • KING'S TESTAMENT (Evk'92/+4) / • KINGDOMS OF ENGLAND (Cov 10/A) / • KINGS OF THE BEACH (Cov 11/64) / • KIRÁLYVÁNY (Evk'92/+4) / • KNIGHT LORE (Cov 22/64) / • KNIGHT OF THE SKY (Evk'93-94/A, PC) / • KNIGHT Tyme (Spv 10) / • KNIGHTMARE (Spv 20) / • KNIGHTS OF LEOHND (Cov 17/64) / • KORONIS RIFT (Cov 32/64) / • KRISTAL (Cov 3/A) / • KRYPTON EGG - EDITOR (Evk'93-94/PC) / • KUOD 64 (Evk'91/64) / • LARRY I. (PC-s játékok/A, PC) / • LARRY II (Cov 10/A) (PC-s játékok/A, PC) / • LARRY III (Cov 10/A) (Cov 11/A) (PC-s játékok/A, PC) / • LARRY V. (PC-s játékok/A, PC) / • LASER SQUAD 1-2 (Spv 23, Spv 24, Spv 25) (Cov 12/64) (Cov 28/+4) (Cov 32/+4) (Cov 34/+4) (Cov 35/+4) (Evk'93-94/+4) / • LAST BATTLE (Cov 31/64, A, PC) / • LAST NINJA I. (Cov 1/64) (Cov KSZ/64, A, PC) / • THE LAST NINJA II. (Spv 14, Spv 17) / • LAST NINJA III. (Cov 17/64, A) / • LAURA BOW 2 - THE DAGGER (Cov KSZ/PC) / • LAUREL & HARDY (Cov 8/64) / • LAW OF THE WEST (Cov 38/64) / • LEGACY (Cov 37/PC) / • LEGEND OF FAERGHAIL (Cov 16/A) / • LEGIONS OF DEATH II (Spv 16) / • LIXX ATTACK CHOPPER (Cov KSZ/A, PC) / • LITTLE PUFF IN DRAGONLAND (Evk'91/64) / • LOCOMOTION 2 (Evk'91/+4) / • LONE SURVIVOR (Cov 16/+4) / • LOOM (Cov 13/A) / • LORD OF THE HELL (Cov 17/64) / • LORDS (Cov 28/64) / • LORDS OF CHAOS 1-2 (Evk'93-94/64, A) / • LORDS OF CONQUEST (Evk'93-94/64) / • LORDS OF MIDNIGHT (Cov 19/64) / • LORDS OF THE RISING SUN (Cov 6/A) (Cov 7/A) / • LOTUS III THE ULTIMATE CHALLENGE (Cov 37/A) / • M-4 SHERMAN (Cov 31/A, PC) / • M-1 TANK PLATOON (Cov 23/PC) / • MAGIC CANDLE (Cov 23/64, A, PC) (Cov KSZ/64, A, PC) / • MAGIC MONITOR V1.0 (Evk'92/64) / • MAGICIAN'S CURSE 2. (Cov 31/+4) / • MAGICIAN'S CURSE 3. (Cov 20-21/+4) / • MAGICPAINT (Evk'93-94/+4) / • MANCHESTER UNITED (Cov 35/64, A, PC) / • MANDROID (Cov 31/64, A) / • MANIAC MANSION 2 - Ld. DAY OF THE TENTACLES / • MARS SAGA (Cov 31/64) (Cov KSZ/64) / • MARSPORT (Spv 15) / • MATCH DAY II (Spv 15) / • MATCH OF THE DAY (Cov 36/64, A) / • MITOSZOK GYEMANTJA (Cov 24/+4) / • MEDIEVAL LORDS (Cov 33/64) (Cov KSZ/64) / • MEGABUCKS (Spv 10) / • MEGATOOLZ (Evk'93-94/+4) / • MENEKULÉS (Cov 27/+4) / • MENEKULÉS A ZEON BOLYGÖRÖL (Evk'93-94/64) / • MERCERARY (Spv 18) / • MERCERARY 2 (Spv 20) / • MERMAID MADNESS (Cov 6/64) / • MIAMI ICE (Evk'92/64) / • MIAMI VICE (Spv 5) / • MICRO VOCALS, BASS, TUNED, RHYTHM, DISCO, ROCK, LATIN (Evk'91/64, +4) / • MICROPROSE OOLF (Cov 26/A) / • MICROPROSE SOCCER (Cov 14/64) / • MIGHT & MAGIC III. (Cov 31/A,

• PC (CoV 32/A, PC) / • MIGHT & MAGIC IV (CoV 35/PC) (CoV 37/PC) / • MIGHT & MAGIC V (CoV 38/PC) / • MIKROBI (CoV 20-21/+4) / • MILLENNIUM 2 2 (CoV 11/A) / • MISSION (CoV 18/+4) (CoV KSZ/+4) / • MIXED UP FAIRY TALES (Évk'92/PC) / • MOI ECULE MAH (SpV 5) (Évk'91/+4) / • MONDIAL SIMULATION (CoV KSZ/64, A) / • MONKEY ISLAND (Évk'92/A, PC) / • MOONFALL (CoV KSZ/64, A) / • MOONWALKER (CoV 8/64) / • MOTOR MASSACRE (Évk'91/64) / • MOVII (SpV 19) / • MUSIC 16 (CoV 31/+4) / • MYTH (CoV 7/64) / • NAM (Évk'93-94/64, A, PC) / • NATO ASSAULT (SpV 25) / • NAUTILUS (CoV 12/+4) / • NAVY MOVES (SpV 20) / • NETHERWORLD (SpV 21) / • NEUROMANCER (CoV 5/64) / • NEST 7 (CoV 9/64) / • NEST 8 (CoV 12/64, A) / • NEST 9 (CoV 20-21/64, A) / • NIGHTBREED (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64) / • NIGHTSHADE (CoV 22/64) / • NINJA (SpV 5) / • NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20) / • NODES OF YESOD (SpV 8) / • NOISE/PROTRACKER (Évk'91/A) / • NORTH & SOUTH (CoV 4/A) (CoV 13/64) / • NORTHSTAR (SpV 14) / • NORTH COMMANDER 4 0 (Évk'93-94/PC) / • OCEAN RANGER (CoV 9/64) / • OIL IMPERIUM (Évk'92/64, A) / • OLLIE & LISSA (SpV 18) / • OMNIPLAY BASKETBALL (Évk'93-94/64, A) / • OPERATION HORMUZ (Évk'91/64) / • PACKERER (CoV 11/+4) / • PANZADROME (SpV 15, 16) / • PANZER BATTLES (CoV 32/64) / • PANZER GRENADIER (CoV 24/64) / • PARADROID (Évk'91/64) / • PARALLAX (Évk'91/64) / • PAWS (SpV 14) / • PEGASUS BRIDGE (SpV 20) / • PENTAGRAM (SpV 18) / • PERFORMANCE FOR III (Évk'91/64) / • PIM PEGASUS (Évk'91/64) / • PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4) / • PIPEMANIA (CoV 38/+4) / • PIRACY (CoV 19/64) / • PIRACY ON THE HIGH SEAS (Évk'93-94/A) / • PIHATE (CoV 20-21/+4) / • PIRATES (CoV 9/64, A) / • PIRATES (CoV 10/64, A) / • PIRATES (CoV 18/64, A) / • PIRATES (CoV 20-21/64) (Évk'92/64, A, PC) / • PLATINA (CoV 14/+4) / • POOL (CoV 15/+4) / • POLICE QUEST 1 (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 2 (CoV 14/A) / • POLICE QUEST 3 (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 4 (PC-s játékok/A, PC) / • POOL OF RADIANCE (CoV 12/64) / • POOL (CoV 12/64) / • POOL (CoV 20-21/64) / • POOL OF DARKNESS (Évk'92/64, A, PC) / • POPULOUS (CoV 4/A) / • POPULOUS II (CoV 22/A, PC) (CoV KSZ/A, PC) / • POSEIDON KINCSE (CoV 28/64, A) / • POSTMAN PAT (Évk'92/64) / • POWERSTAR SEA (CoV 12/64) (Évk'93-94/64) / • POWER STRUGGLE (CoV 17/64) / • POWERMONGER (CoV 13/A) (CoV KSZ/A, PC) / • PP. HAMMER (Évk'92/A) / • PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64) / • PRO TRACKER (Évk'92/A) / • PROJECT FIRESTART (CoV 10/64) / • PSI CHESS (SpV 13) / • PSYCHADELIA (Évk'92/+4) / • PUFFY'S SAGA (SpV 25) / • PUMPKIN (Évk'91/+4) / • PUMPKIN (CoV 25/+4) / • PURPLE SATURN DAY (SpV 23) / • QUEST FOR GLORY 2 (CoV 25/A, PC) / • QUEST 26/A PC) / • QUEST FOR THE BEST 2 (CoV 31/64) / • QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A) / • QUESTMANIA (CoV 3/A) / • R-TYPE (SpV 21, SpV 21) / • RAFFLES (Évk'91/+4) / • RAID ON BUNGELING RAY (CoV 33/64, A) / • RAILROAD TYCOON (CoV 17/A) / • RALLYE DRIVER (SpV 7) / • RAMBO III (CoV 26/64, +4) / • RANAIAMA (SpV 17) / • RASTAN (SpV 14) / • RATTLE COPY V5 0 (Évk'93-94/A) / • RBL II. BASERALL (Évk'93-94/64, A, PC) / • REBELSTAR (SpV 25) / • RED RAGON (Évk'93-94/A, PC) / • RED LED (Évk'91/64) / • RED STORM RISING (Évk'91/64) / • RENEGADE (SpV 16) / • RESCUE (SpV 11) / • REVS (CoV 9/+4) / • REX I (CoV 32/64, A) / • REX II (CoV 32/64, A) / • REX NEBULAR (Évk'93-94/PC) / • RICK DANGEROUS (CoV 5/64) / • RICK DANGEROUS ? (CoV 27/64, A, PC) / • RIZIKO (CoV 32/64, A) / • ROZSZASZIN PARHOC (CoV 12/+4) / • ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/+4) / • ROBIN OF SHERWOOD (CoV 19/64, +4) / • ROBIN OF THE WOOD (SpV 7) / • HOCKET RANGER (CoV 3/64) / • ROCKMAN (CoV 2/+4) / • ROCKMONITOR (Évk'92/64) / • ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (Évk'92/64, A) / • ROY OF THE ROVERS (Évk'91/64) (Évk'93-94/64, A) / • RSI OEMOMAKER V1 0 (CoV 23/A) / • HUOBY MANAGER (CoV 19/64) / • RULES OF ENGAGEMENT (PC-s játékok/A, PC) / • RUNNING MAN (SpV 20) / • SABOTEUR II (SpV 9, 13) / • SABRE WOLF (SpV 12 SpV 17) / • SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25) (Évk'93-94/+4) / • SARKANYKIALY (CoV 31/64) / • SAVAGE ISLAND (CoV 35/+4) / • SCENARIO (CoV 35/64) / • SCOOBY DOO (SpV 6) / • SCRIBBLE V2 10 (Évk'92/A) / • SECOND WORLD (CoV 20-21/64) / • SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A) / • SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64) (CoV 31/64, A, PC) / • SEKA ASSEMBLER 3 0 (CoV 7/A) / • SENSIBLE SOCCER (CoV KSZ/A, PC) / • SEVEN CITIES OF GOLD (Évk'91/64) / • SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A) (CoV KSZ/64) / • SHINOBI (CoV 6/64) / • SHODUN (CoV 8/A) / • SIDEWALK (SpV 18) / • SILENT SERVICE (CoV KSZ/64) / • SILKWORM (CoV 6/A) / • SIM ANT (PC-s játékok/A, PC) / • SIM CITY (CoV 8/A) / • SIM CITY (CoV 8/A) / • SIM EARTH (PC-s játékok/A, PC) / • SIM LIFE (CoV 32/PC) / • SIR FRED (SpV 6) / • SKATE ROCK (CoV 19/64) / • SKOOLDAZE (CoV 26/64) / • SKYFOX 2 (Évk'93-94/64, A, PC) / • SMDN COOONO! (Évk'92/64) / • SNOOPY & THE PLANETS (CoV 27/64, A) / • SNOWSTRIKE (CoV 6/64) / • SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21) / • SORCERER (Évk'93-94/+4) / • SORCERY (SpV 16, SpV 21) / • SOUL CRYSTAL (CoV 28/64, A, PC) / • SOUND TRACKER V2.3 (CoV 1-3/A) (CoV KSZ/A) / • SOUNDMONITOR (Évk'92/64) / • SOUTHERN BELLE (CoV 23/64) / • SPACE ACE (CoV 7/A) / • SPACE QUEST I (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST II (CoV 4/A) (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST III (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST IV (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE ROGUE (CoV 25/64, A, PC) / • SPEEDBALL (Évk'91/64) / • SPEEDRALL 2 (CoV 18/64, A) / • SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13) / • SPELLCASTING 101 (PC-s játékok/A, PC) / • SPELLCASTING 201 (PC-s játékok/A, PC) / • SPELLJAMMER (CoV 33/PC) / • SPIDERMAN (SpV 25) (CoV 22/64, +4) / • SPIKE IN TIANSILLVANIA (CoV 23/64) / • SPIKY HAROLD 2 (CoV 14/+4) / • SPIRIT OF ADVENTURE (CoV 36/64, A, PC) (CoV 37/64) / • SPIRIT OF EXCALIBUR (CoV KSZ/A, PC) / • SPLIT PERSONALITIES (Évk'91/64) / • SPRITE + GRAPHIC BASIC (Évk'92/64) / • SPIRIT KURZOR (CoV 24/64) / • SPY VS SPY (CoV 18/64, +4) / • SPY VS SPY 3 (CoV 13/+4) / • SPY VS SPY 4 (CoV 17/+4) / • STALINGRAD (SpV 20) / • STAR CONTROL (Évk'93-94/64, A, PC) / • STAR CONTROL 2 (Évk'93-94/PC) / • STAR RAIDERS II (SpV 5) / • STAR TREK (SpV 18) / • STARGLIDER (CoV 10/64) / • STARGLIDER 2 (CoV 26/64, A) / • STARION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18) / • STARLITE 1 (CoV 17/+4) / • STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64) / • STEEL (CoV 34/64) / • STEEL TIUNDELI (CoV 5/64) / • STEVE DAVIS SNOOKER (SpV 14) / • STONKERS (SpV 10) / • STORM ACROSS EUROPE (CoV 16/64) (CoV KSZ/64, +4) / • STORMBINGER (SpV 11) / • STORMLORD (SpV 20) / • STRATEGO (Évk'93-94/64, A, PC) / • STREET ROD (Évk'91/64, A, PC) (CoV KSZ/PC) / • STREET ROD 2 (Évk'93-94/A, PC) / • STHIDER (CoV 5/64) / • STHIKE FLEET (CoV 37/64, A, PC) / • STUMP IN SECRET MISSION (Évk'92/64, A, PC) / • STUNT CAR RACER (Évk'91/64, A, PC) / • STUNT ISLAND (CoV 34/A, PC) / • SUBMARINER (SpV 20) / • SUNNY SHINE (CoV 10/64, A) / • SUNNY SHINE (CoV 12/64, A) / • SUPER DUPER V2 01 (Évk'93-94/A) / • SUPER HERO (SpV 18) / • SUPER TROLLEY (SpV 14) / • SUPEROWL (SpV 2) / • SUPERCARS (CoV 20-21/64) / • SUPERLEAGUE SOCCER (CoV 24/64) / • SUPERNOVA (SpV 25) / • SUPERSTAR SOCCER (CoV 24/64) / • SUPREMACY (CoV 14/A) / • SUSU A SARKANY (CoV 10/64) / • SWEEVO'S WORLD (SpV 16) / • SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64) / • SWORD OF ARAGON (CoV 13/A) / • SWORD OF DESTINY (Évk'91/+4) / • SZÖKES A VÁRBOL (CoV 16/+4) / • SZÜNYKERESŐ (CoV 28-64) / • T.B.G. RISK (CoV 11/64) / • TAI PAN (SpV 7) (CoV 27/64) / • TANK COMMAND (SpV 19) / • TANKS (CoV 22/64) / • TARGET RENEGADE (SpV 14) / • TAHZAN (SpV 16) / • TERRORPODS (SpV 25) (CoV 26/64) / • TEST OF HERO (CoV 18/+4) / • TEXT'N'PIC EDITOR (CoV 20-21/+4) / • THEATRE EUROPE (CoV 22/64, A, PC) / • THING (SpV 14) / • TIUNDELBIRDS (CoV 19/64) / • THUNDERCROPPER (SpV 22) / • TIUNDERCHOPPER (Évk'91/64) / • TIMES OF LORE (CoV 18/64, A) (CoV 26/64) / • TIR NA NOC (SpV 8, SpV 11, SpV 25) / • TITKOS UGYNÖK (CoV 16/+4) / • TOM & JERRY (CoV 9/64) / • TOMAHAWK (SpV 16) (Évk'91/64) / • TOP GUN (SpV 10) / • TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64) / • TOTAL ECLIPSE (CoV 14/64) (CoV KSZ/64, A) / • TRADERS (Évk'93-94/A, PC) / • TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19) / • TRANSMUTER (SpV 5) / • TRANSWORLD (CoV 31/64, A, PC) (CoV KSZ/64, A) / • TRANTOR (SpV 15) / • TREASURE ISLAND (CoV 14/+4) / • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (CoV 27/A, PC) / • TRIK (CoV 33/64) / • TUBE RUNNER (CoV 16/+4) / • TURBO ASSEMBLER (Évk'92/+4) / • TURBO CHARGE (CoV 35/64, A) / • TURBO OUTRUN (CoV 6/64) / • TURMOIL (SpV 11) / • TUSKER (CoV 6/64) (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • TUTTI FRUITI 2 (CoV KSZ/+4) / • TV-SPORTS BASEBALL (CoV 33/A, PC) / • TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64) (CoV 34/+4) / • UCM (SpV 22) / • UGH1 (CoV 34/64, A, PC) / • UJ VADNYUGAT 1 (CoV 10/64, +4) / • UJ VADNYUGAT 2 (CoV 11/64, +4) / • ULTIMA I (CoV 36/64, A, PC) / • ULTIMA II (CoV 37/64, A, PC) / • ULTIMA III (CoV 38/64, A, PC) / • ULTIMA IV (CoV 39/64, A, PC) / • ULTIMA UNDERWLD (Évk'92/A, PC) / • ULTIMA UNDERWORLD 2 (CoV KSZ/PC) / • ULTIMA V (CoV 34/64, A, PC) / • UNDOXUXU A KIRALY (CoV 16/64) / • UNINVITED (CoV 12/64, A) / • UNINVITED (CoV 13/64, A) / • UNIVERSAL HERO (SpV 12) / • UNTOUCHABLES (SpV 22) (CoV 7/64) / • URBAN UPSTART (SpV 17) / • URIDIUM (SpV 5) / • USADI YOJIMBO (CoV 19/64) / • USS JOHN YOUNG (CoV 12/A) / • VAMPYRE (CoV 33/+4) / • VENDETTA (SpV 25) / • VERMEER (CoV 36/64) / • VIDEO MEANIES (CoV 27/+4) / • VOYAGER (CoV 4/A) / • VULCAN (SpV 18, SpV 18, SpV 25) / • WALAKI (CoV 33/+4) / • WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64) / • WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 12/A) / • WARDAME CONST. KIT (CoV 16/64) / • WARLORDS (Évk'93-94/A, PC) / • WASTELAND (CoV 13/64) / • WATERLOO (CoV 3/A) / • WATERWORKS (CoV 31/A, PC) / • WAY OUT (CoV 34/+4) / • WEEN THE PROPHECY (CoV 35/A, PC) / • WHERE TIME ST. STILL (SpV 24) / • WILLOW PATHEM (CoV 6/64) / • WINDWALKER (CoV 15/64, A) / • WING COMMANDER 2 (PC-s játékok/A, PC) / • WIZARD OF A KRYZ (CoV 23/+4) / • WIZARD'S LAIR (SpV 17) / • WIZARDRY (Évk'93-94/64, A) / • WORLD SOCCER (CoV 18/64) / • WOILD SOCCER LEAGUE (CoV KSZ/64) / • WRIGGLER (SpV 16) / • WU LUNG (Évk'93-94/+4) / • X-COPY (CoV 3/A) / • X-THE ADVENTURE (CoV 5/64) / • XENOMORPH (CoV 17/64, A) / • YOCI BEAR (Évk'93-94/64, A) / • YOSH SZIGET AKKA (CoV 25/64) / • ZAK McCRACKEN (CoV 19/64, A) / • ZOMBIE (CoV 24/64, +4) / • ZORRO (SpV 14) / • ZUB (SpV 25) /

Jelölések:

64 = C64

A = Amiga

PC = PC

+4 = Plus/4

Évk = CoV Évkönyv

Ha valami felkeltette az érdeklődésedet, ne habozz azt a kiadványt rendel meg, míg el nem fogy. Várjuk megrendelésed a havonta megjelenő CoV-ban elhelyezett csekkel, illetve levelezőlapon, vagy akár levél útján (COM-WARE Kft. 1519 Budapest, Pf.: 363.).

A SpV 1, 3, 4, 5., a CoV 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 és 12. száma, valamint a CoV Évkönyv'91 utánnymása is teljesen elfogyott, így ezekből már ne rendeljete!

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Szaküzleteink:

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

